НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№6 (14)'1998

Might & Magic VI
Полное прохождение

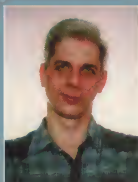
Unreal
Рождение новой звезды

Team Fortress
Один - в поле не воин



МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР

Unreal



Привет!

Перетряски в редакции окончательно и бесповортоно закончились. Навигатор снова крепко стоит на ногах, и мы надеемся наверстать все то, что упустили за время реформации. В частности, в следующем номере вновь появится раздел Hardware и на зтот раз приобретет постоянный статус. К сожалению, окончание игры перенесосится на июль – текст был готов, на возники проблемы с картинками, а оформление, в данном случае, как вы сами понимаете, играет не последнюю роль.

В начале июня, в Атланте прошла выставка E3, чуть ли не самое знаменательное событие игрового рынка. Там было показано в общей сложности около 300 новых проектов. В последнее время игровая сцена развивается небывалыми темпами, и зто не может не радовать. Обзор E3 вы сможете прочесть в зтом номере.

Когда мы изобретали концепцию игрового рейтинга для нашего журнала, нам представлялось, что оценки в 10 баллов ровно на его страницах мы не увидим. И ведь если разобраться, такого рейтинга могла бы удостоиться всего лишь одна игра — самая первая. Либо же игры, открывшие новый жанр, привнесшие в него коренные изменения. А всем остальным, как бы красиво они не смотрелись была уготовлена участь оценки в 9.9 как максимум. Зто заблуждение длилось до тех пор, пока в редакции не появилась полноценная версия UNREAL.

Epic Megagames часто умудрялась выпускать игры–хиты. После знакомства с Beta–версией у нас появилось подозрение, что грядет нечто очень хорошее. Которое косвенно подтвердилось после массовой закупки движка от все еще не вышедшего Unreal другими игровыми компаниями. Но действительность превзошла все мыслимые надежды и ожидания. Такого мы еще не видели. После недельного знакомства игра по–прежнему завораживает. И тут мы поняли — вот новый зталон. Обновленная точка отсчета, с которой неизбежно будут сравнивать весь трехмерный action. И поставили десять баллов. Подробности — на страницах зтого номера.

Вторая игра, которая заняла в нем огромное место — Might & Magic VI. Признаю, я ошибся, когда решил по старой любви к сериалу M&M сделать руководство к ней самостоятельно. Я догадывался, что игра масштабна, но не знал, насколько. И только под самый конец подготовки номера стало ясно, что Guide не придется дробить на две части. Предупреждаю сразу, если вы хотите получать удовольствие от игры долго — заглядывайте в зто руководство пореже, потому что там есть прохождение всех квестов и несколько советов, в значительной степени облегчающих игру. А игра стоит того, чтобы в нее побаловаться в свое удовольствие. Не так часто RPG взлетает на второе место в Internet Top 100 в течение одного месяца.

В зтом номере опять появился раздел Internet (ViV'а очень порадовало огромное количество писем с гневным криками положить Интернет обратно и больше его не трогать :–)). В нынешнем разделе представлена достаточно разнообразная подборка материалов, да что там говорить — сами прочитаете.

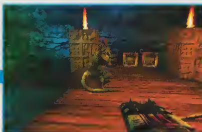
Игровой рынок окончательно отряхнулся после зимней спячки. Непонятно чем зто обусловленно (то ли выходом Unreal, то ли хорошей погодой), но факт на лицо. В обозримом будущем появятся Descent Free Space и вторая часть KK'n'D. Отправлен в печать тираж с продолжением хитовой серии от Microprose — X–Com Interceptor. Летом выйдет Half–life, в котором, по непроверенным слухам, будет воплощен самый лучший Multiplayer режим за всю историю существования 3D–Action. Время покажет.

Похоже зпоха Quake, расцвела до предела и медленно, но верно начинает угасать. И ведь угаснет, если не получит новый толчок к развитию в лице Quake 3. Подошел к концу цикл статей старшего опера Гоблина. В зтом номере вы сможете прочесть руководство по Team Fortress, одной из наиболее ярких конверсий для Quake.

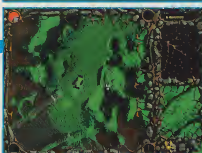
Спасибо всем, кто нам помог сделать зтот журнал, кто прислал гневные и доброжелательные письма с разбором нашего полета. Не хочу вставлять в титры строку, что редакция не вступает в переписку с читателями. Она вступает, просто, иногда катастрофически не хватает 24 часов в сутках. За что прошу прощения.

Игорь Бойко

СОДЕРЖАНИЕ







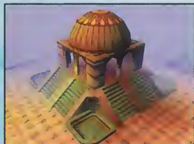




Алфавитный список игр номера:

Сногсшибательный Turok

Как было заявлено в прессе 20-го мая сего года представителями компании Acclaim Entertainment, Inc., они «настолько окрылены успехом Turok: Dinosaur Hunter», что планируемый к выпуску Turok 2: Seeds of Evil должен стать «самой значительной игрой 1998 года». Согласно отзывам очевидцев, Turok 2 должен стать новым стандартом в жанре «стрелялок от первого лица». В игре будет 7 огромных уровней, каждый из которых будет по своему уникальным, с «наиумнейшими противниками» и «превосходным оружием». Отмечено также, что «поистине великолепными» будут освещение и звук. А режим multiplayer будет поддерживать до 16 игроков одновременно.



Будет ли успех столь головокружительным – сказать пока трудно. Но принимая во внимание, что первый Turok разошелся в общей сложности почти двухмиллионным тиражом, ожидать что-нибудь значительное все таки стоит. Разрабатывается новый сиквел-хит фирмой Iguana Entertainment, дочерним подразделением Acclaim. Turok 2: Seeds of Evil должен появиться в октябре этого года сразу для двух платформ: PC с 3D-ускорителем и Nintendo 64. Подробности и ход разработки можно узнать на сервере Acclaim Entertainment по адресу http://www.acclaim.net.

Psygnosis ввязывается во Вторую Мировую

Nations – Fighter Command – так называется новый проект фирмы Psygnosis. Игра объявлена как «боевой воздушный симулятор нового поколения», посвященный асам Второй Мировой войны. Не имея за душой никаких разработок в этом жанре, Psygnosis тем не менее решила произвести на свет продукт исключительный по закладываемым в него характеристикам. Главный козырь – правдоподобие. Двенадцать моделей самолетов, представляющих военно-технические достижения Германии, США и Великобритании тех времен, будут выполнены с тщательностью, присущей ювелиру. Речь идет не только о внешнем виде, но и о технических характеристиках и физических особенностях. Взаимодействие с внешней средой и состояние машин будет непосредственно сказываться на ходе битвы и полета в целом. Историческая почва игры также будет основана на действительных фактах. В Nations – Fighter Command планируется включить 45 «правдивых» миссий, по 15 со стороны каждой из противостоящих держав. Кроме этого, игроки получат десяток тренировочных миссий плюс три сценария для режима multiplayer. Моделирование окружающей среды будет сделано на основе снимков европейского ландшафта, полученных со спутников, причем для генерации погодных условий и освещения в игровой движок должен быть заложен специальный алгоритм, «не имеющий прецедентов в практике создания игр». В дополнение к этому, максимально возможная достоверность будет присуща наземным боевым единицам, зданиям и т.д. Интерфейс игры при всей реалистичности самолетов будет «достаточно простым и интуитивным». А что касается звука, то его «пространственная распределенность» обещана быть «неотличимой от действительности».

Предположительно, игра должна появиться уже в конце этого года, а первый показ пройдет уже на выставке E3 в Атланте.

«Девственный» агрессор

В конце этого года на полки магазинов должен поступить новый боевой симулятор от Virgin Interactive Entertainment: F-16 Aggressor (разработчик – General Simulations, Inc.). Как и многие игры этого жанра, создаваемые в последнее время, главный упор здесь будет сделан на реализм. «Изюминкой» F-16 Aggressor послужит ни много ни мало – динамический движок, бывший в разработке и отладке последние... 7 лет! Именно им пользовались головастые ребята из Военно-Воздушных Сил США для моделирования условий полета. Помимо этого, заложенная в игру модель F-16 будет «самой что ни на есть правдоподобной из всех, что доселе появлялись на рынке». Заявлено, что в F-16 Aggressor будет 40 миссий, действие которых будет разворачиваться вокруг четырех «горячих» точек где-то в Северной Африке. В качестве противников выступят реактивные «шустрики» F-15 и СУ-27, вертолеты Cobra Attack, танки Т-80, а также всевозможные крейсеры и авианосцы.

Сага о Падших Городах

Начинающая компания A.B.T.S. Intelligent Group, Inc. (www.abtsgroup.com) объявила в середине мая о своем первом и пока что единственном проекте и даже предложила всем желающим его рабочую демо-версию. Игра называется EVIL CORE: The Fallen Cities и выполнена в жанре трехмерной стратегической аркады. Сюжет игры построен как небольшой эпизод из жизни противоборствующих обитателей футуристического мира, насыщенного «технократическими изобретениями» и прочими «продуктами науки». Среди особенностей игры – выдающийся интеллект ее обитателей. Демо-версия является непосредственной частью самой игры и занимает в сжатом виде почти 12 Мб. Минимальные требования к игре: Pentium-166, 32 Мб RAM и 3D-акселератор.



«Картинки с Адской Выставки»

15 мая поклонниками Diablo II на неофициальном сайте игры была открыта портретная галерея, Portraits from Hell (http://www.diabloii.com/art). На момент написания этой заметки галерея насчитывала около 20 неплохих работ, иллюстрирующих различных персонажей игры и выполненных шестью рисовальщиками из разных стран. Теоретически, разместить свои работы на этой выставке может любой желающий (но только свои!).


© N. David

Белое солнце Command & Conquer

Во второй половине мая компания Westwood Studios объявила о выпуске третьего «поколения» своей хитовой real-time стратегии – Command & Conquer: Tiberian Sun. Игра построена на обновленном движке с использованием технологии MegaVoxel, которая позволит воспроизводить трехмерный ландшафт, а также мир с привычными законам физики и интерактивную природную среду. «Взрывы оставляют после себя воронки, реки и озера могут замерзать, ионные бури приводят



в негодность оборудование, лесные пожары могут стать стихийным бедствием, а порывы ветра могут разносить облака отравляющего газа», – так описываются разработчиками планируемые нововведения. Несмотря на рвсширенные возможности, к которым теперь отнесется даже динамическое освещение, передвижение боевых единиц под землей и синтезирование киборгов, Command & Conquer: Tiberian Sun сохранит свои лучшие и привычные игрокам черты. Будет также предусмотрена поддержка до 8 игроков по локальной сети или Интернет. О сроках выхода игры пока заявлено не было.

Еще немного Quake II

19 мая компания id Software анонсировала предстоящую публикацию Quake II Mission Pack: Ground Zero (разработчик – Rogue Entertainment, дистрибьютор – Activision, Inc.). Этот пакет будет вторым по счету «расширителем» для Quake II (напомним, что первым стал Quake II Mission Pack: The Reckoning,



разработанный компанией Xatrix Entertainment, который увидел свет 29 мая этого года). В него войдут 15 уровней, объединенные в 5 сюжетных линий. Основная идея, вокруг которой развернутся события – нечто загадочное и опасное, известное под названием Gravity Well (Затягивающий Колодец). Кроме этого ожидаются дополнительные виды оружия, амуниции и монстров. Над Ground Zero сейчас работает та же команда, что в свое время создала нашумевший Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity. Поддерживаемая платформа – MS Windows95/98/NT. Приблизительный срок выхода – лето 1998 года.

Glaze3D – сверхшустрое дитя

Небольшая, но вполне успешная финская компания Bitboys Oy объявила о разработке нового графического процессора Glaze3D (пока лишь его ядра), который позволит выводить на экран до 400 миллионов пикселей в секунду. Цифра очень впечатляющая, особенно наряду с широким спектром дополнительных возможностей: би– и трилинейная фильтрация, смешение, плавное тонирование, туман (дымка), сглаживание контуров, полный альфа–блендинг и Z–буферизация, а также усложненные алгоритмы полигональной геометрии. Новый продукт уже сейчас ориентирован непосредственно на разработчиков программного обеспечения, в связи с чем будет также обеспечена поддержка Direct3D и OpenGL. При этом задействование любых заложенных возможностей не будет приводить к замедлению ввода/вывода. Среди достоинств также отмечается совместимость с различными типами оперативной памяти, хотя максимальная производительность достигается пока лишь с использованием Rambus DirectRDRAM благодаря возможности работать на высокой частоте (400 МГц). Несмотря на то, что в компании работают всего лишь 7 (!!!) человек, на счету Bitboys Oy уже числится ряд солидных разработок в области компьютерной графики, в числе которых высокоскоростные алгоритмы и технологии, а также графический процессор Pyramid3D. Желающие могут посетить «стильный» сервер компании, расположенный по адресу http://www.bitboys.fi.

Tower после Sim Tower

Компания Sega Entertainment планирует издать игру под названием Tower (разработчик – Yoot Entertainment) сразу для двух платформ – PC и Macintosh. Этот проект будет неофициальным сиквелом для выпущеной несколько лет назад компаниями Electronic Arts и Maxis стратегии Sim Tower (разработчик – Yoot Saito). Пока известно лишь, что Tower даст новое развитие старой идее, предоставив игроку большую свободу действий и расширенный набор строительных модулей. Кроме этого, внутренние взаимосвязи между различными компонентами башен станут более чувствительными и будут оказывать влияние на ход игры в целом.

Впервые игра будет представлена на выставке E3 в Атланте в конце мая. Сроки выхода пока не уточнялись.

HexenWorld: Hexen II для всех

Компании Activision, Inc. и Raven Software выпустили неплохое дополнение к весьма популярной 3D–аркаде Hexen II – HexenWorld, которое является расширенной многопользовательской версией того же Hexen II, но при этом совершенно бесплатной (нет–нет, не совсем так – для игры все равно необходима лицензионная версия Hexen II). HexenWorld включает в себя несколько уровней для deathmatch, а также улучшенное оружие и амуницию для всех пяти персонажей, включая Demoness из Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus. Пакет состоит из двух компонент, клиентской и серверной, и «весит» 7.5 Мб.

Кроме этого Raven Software выпустила «навеску» 2–го уровня, называемую Siege. Это дополнение позволяет пользователям HexenWorld разделиться на две враждующие группировки, сражающиеся в борьбе за корону, спрятанную в замке. При этом одна группировка находится в осаде, а другая – в нападении. Размер Siege – около 5 Мб.



Оба архива можно найти на официальном сервере Hexen II, расположенному по адресу:

http://www.activision.com/games/hexenII. Кроме этого, полезно будет сходить на сайт, специально созданный для HexenWorld – http://www.hexenworld.com.

Что может вырасти из Quake II

Soldier of Fortune – так будет называться новая 3D–аркада, планируемая к выпуску компаниями Activision, Inc. и Raven Software. Право на использование в компьютерных играх этого названия было приобретено у фирмы NNP, Inc., официального издателя одноименного популярного журнала Soldier of Fortune Magazine. И это не случайно – игрокам будет предложено побывать в шкуре наемников, забрасываемых в самые горячие точки планеты, возникновению которых они будут обязаны всевозможным политическим интриганам. При этом новая игра – всего лишь первая из серии под этим названием. «Правдоподобная драка, но без страдания и боли», – так охарактеризовал Soldier of Fortune Robert Kotick, глава фирмы Activision.

Остается добавить, что для Soldier of Fortune компа–

ния–разработчик Raven Software взяла за основу ядро Quake II. О сроках выхода пока не заявлялось.

Сдвинутый сиквел

Поклонникам Age of Empires придется подождать: Age of Empires II, запланированный было к выпуску к ближайшему Рождеству, выйдет не раньше весны следующего года. Публикатор игры, Microsoft Corporation и ее разработчик, фирма Ensemble Studios из Далласа, пришли к выводу, что к концу этого года им не удастся сделать Age of Empires II «достаточно сбалансированным». Хотя в действительности дело обстоит несколько сложнее: многочисленные отклики пользователей, исследованием которых скрупулезно занимается Microsoft, позволили сделать вывод, что чем позже выйдет вторая часть игры, тем лучше – уж слишком многое им в игре не понравилось. И на исправление и шлифование различных огрехов, по всей видимости, уйдет немало времени. Таким образом, ради престижа и репутации было решено пожертвовать рождественским всплеском продаж и тихо и спокойно довести продукт «до ума».

Цепкая хватка Зоны

21–го мая этого года корпорация Microsoft объявила о том, что ее подопечное онлайновое сообщество Internet Gaming Zone (www.zone.com) будет поддерживать такие стратегические многопользовательские игры, как Civilization II Multiplayer Gold Edition и X–COM Interceptor, причем совершенно бесплатно для игроков. Обе игры – выходящие в скором времени продукты фирмы MicroProse, Inc. Как заявил Ed Fries, генеральный менеджер Департамента игр Microsoft Corporation, «делая такой шаг, Зона всего лишь выполняет обещание поддерживать все самое–самое лучшее». Такое заявление вполне резонно: обе линии игр, Civilization и X–COM, давно держатся в самых верхах списков популярности. А как сказал Robert Botch, один из вице–президентов MicroProse, персонально ответственный за маркетинговую политику фирмы, «Internet Gaming Zone – вполне достойный выбор, так как показавшее себя лишь с лучших сторон сообщество вполне способно обеспечить подобающее продвижение наших продуктов на мировом рынке».

Онлайновые RPG за так

SharePlay.com, один из серверов корпорации Manton Communications, посвященный бесплатным играм на WWW, приглашает всех желающих принять участие в бета–тестировании двух новых продуктов компании, The Magellan Conflict и Space Merchant. В настоящее время пока идет лишь регистрация желающих. Обе игры, тестирование которых начнется в июне–июле, представляют из себя две «социальных стратегии», для участия в которых будет нужен лишь www–броузер. Кроме этого, на этом же сервере можно познакомиться с фэнтезийной ролевой игрой Panumbra (написанной на Java), которая уже находится «в процессе», и разработка и развитие которой почти целиком зависят от воли играющих. Платить ничего никому пока не надо, так что забирайтесь по адресу http://www.shareplay.com и играйте!

Warcraft канул в Лету

22 мая 1998 года стало печальной датой для всех любителей известной стратегии Warcraft: именно в этот день компания Blizzard Entertainment вдруг объявила о прекращении разработки новой игры Warcraft Adventures: Lord of the Clans. Причиной столь неожиданного решения стал вывод, к которому после долгих раздумий пришли дизайнеры компании: «В эти дни новые технологии развиваются так быстро, что мы никогда не сможем завершить этот проект. Warcraft все время будет плестись позади рынка развлечений и устареет быстрее, чем появится на свет. Blizzard не может позволить себе такой неудачи». Как заявил один из сопродюсеров Warcraft, William Roper, «несмотря на средства, уже затраченные на этот проект, амбиции Blizzard слишком высоки. Нам всем гораздо более рациональной видится перспектива развития новых направлений, нежели тихая поступь на поводу привычки и ностальгических слез. Принятие такого решения для меня – один из самых трудных шагов в моей карьере, но продолжение работы над Warcraft было бы подобно войне с ветряными мельницами. Теперь уже горевать поздно, да и стоит ли – ведь мы пришли к компромиссу, который в конце концов пойдет на пользу всем».

Что ж, хочется верить, что прекращение проекта действительно приведет к лучшему. Хотя для многих потребителей привычка и ностальгия все–таки гораздо важнее нежели рыночные коллизии или вопросы сбыта.

Commandos заброшены в Интернет

Компания Eidos Interactive выпустила демо–версию своей новой realtime–стратегии Commandos: Behind Enemy Lines.



Архив занимает 14 Мб и может быть найден на сервере компании по адресу http://www.eidos-interactive.com. Сама игра будет насчитывать 24 миссии на тему Второй Мировой войны, выполняемых шестью уголовного вида головорезами в Европе и Африке (с персональными досье каждого из персонажей можно познакомиться по тому же адресу). В общей сложности



в игре будет более 40 разновидностей боевых единиц, 300 различных сооружений и укреплений, а также возможность передвигаться по суше, воде и воздуху и свободно перемещать и вращать точку обзора. В демо–версию включены только две миссии и три главных героя. Минимальные требования к игре: MS Windows95/NT, Pentium–120, 16 Мб ОЗУ и DirectX. Коммерческая версия Commandos: Behind Enemy Lines ожидается этим летом.

Страсти по Starcraft

Один из последних хитов компании Blizzard Entertainment известный как Starcraft в очередной раз оказался причиной скандала, но лишь косвенным образом. На этот раз вопрос стал о нарушении авторских прав: компания Micro Star Software недавно выпустила в продажу продукт под названием Stellar Forces (розничная цена в США – $19.99), который является набором 50 дополнительных уровней для Starcraft. Все бы ничего, да вот только сделан он был при помощи редактора миссий, поставляемый как часть лицензионной версии Starcraft, использование которого не может быть коммерческим без предварительного согласования с фирмой–разработчиком. Возмущенная таким циничным ходом Micro Star, Blizzard Entertainment в законном порядке потребовала изъятия из продажи вышеозначенного продукта. Да не тут–то было: у судебных исполнителей голова и так пухнет от обилия криминала на компьютерном рынке, и возиться с какими–то там дополнительными уровнями им совсем не улыбается. Так или

иначе, в возбуждении дела было временно (???) отказано, а более подробное слушание назначено на 18-е июня сего года.

«Если бы только нарушение лицензионного соглашения было причиной нашего негодования», — возмущаются юристы из Blizzard. — «Так ведь и качество Stellar Forces никак не укладывается в рамки наших стандартов разработки. Эти пресловутые дополнительные уровни сделаны чуть ли не на коленке и по своему компрометируют нашу замечательную игру».

Компания Blizzard Entertainment не собирается сдаваться, тем более что победа в этой борьбе считается теперь делом чести и долга перед потребителями. А вот сколько копий Stellar Forces успеет разойтись до принятия мер со стороны судебных органов — неизвестно.

Ветвление Sierra On-Line

Компания Sierra On-Line пришла к выводу, что объем тематики, покрываемой ныне разрабатываемыми продуктами стал слишком велик для сработавшегося, но все-таки большого коллектива дизайнеров и инженеров, и решила, что было бы логичным внутренне поделить его (коллектив) на команды, работающие в разных направлениях. Сказано — сделано. И новая структура компании теперь выглядит так: подразделение Sierra FX будет работать на крупными проектами, в числе которых такие линии игр как Quest for Glory, Police Quest и Babylon 5. В его же ведении будет разработка и поддержка существующего онлайнового проекта The Realm, а также создание нового на базе книг Дж.Р.Р. Толкиена; Sierra Attractions будет заниматься семейными и «настольными» играми (You Don't Know Jack, Hoyle Classics и др.); в ведении Sierra Sports окажутся серии Sports Pro 99, NASCAR Racing и некоторые другие; за Sierra Studios пока останется разработка 6 самых «сьерровских» игр (о них мы уже писали в прошлом номере журнала); и, наконец, на плечи Sierra Home лягут линии домашних «дизайнерских» продуктов (Master Cook, Designer 3D, Paint Artist и другие).

Как заявил Chris McCleod, глава фирмы Cendant Software (частью которой, собственно, и является Sierra On-line), «такое перераспределение внесет порядок в хаотичный коллектив талантливых разработчиков и позволит насытить рынок высококачественными программными продуктами, нужда в которых все время растет».

Как сделать робота

Появившаяся в апреле этого года компания CogniToy (www.cognitoy.com) уже заявила миру о своем первом проекте — трехмерной стратегической аркаде MindRover. Казалось бы, чем может удивить крошечная фирма состоящая из полутора десятков энтузиастов и не имеющая никакой финансовой поддержки? Тем не менее, их первый проект обещает быть по меньшей мере оригинальным. Вся загвоздка в том, что MindRover заставит игрока... думать. Да, прежде всего ДУМАТЬ, а не бегать, ездить или, еще того хуже, стрелять. Девиз компании: «Умные игры для умных мозгов». И прежде чем «шашкой махать» вам придется изрядно поковыряться в оборудовании... Сюжет игры в том, что вы окажетесь на Европе, одном из спутников Юпитера. Конструируя и программируя специальных роботов, называемых "rovers", вы сможете принимать участие в исследованиях, состязаниях и даже сражениях. Движок игры будет построен на базе OpenGL и специального объектно-ориентированного языка ICE. Последний в свою очередь позволит сделать MindRover «открытой» игрой, где теоретически возможно все.



Продажа MindRover пока планируется лишь через www-сайт компании (оно и понятно, к чему платить перекупщикам, когда и так денег нет?). Дата выхода — где-то осенью этого года. Всем желающим сайт предлагает подписаться на newsletter, дабы не пропустить момент появления демо-версии или начало продажи игры.

Автосумасшествию нет конца

Компания Stainless Software, создатель автомобильной игры-драки Carmageddon, признала, что запланированный ранее патч для графического ускорителя Voodoo 2 так и не будет выпущен. Прикинув возможные затраты, ведущий программист проекта убедил руководство компании, что рациональнее будет бросить все силы на завершение Carmageddon 2 (в который поддержка Voodoo 2 была заложена с самого начала), нежели основательно переделывать игру годичной давности. Carmageddon 2 будет показан уже в конце мая на выставке E3 в Атланте, хотя демо-версия появится несколько позже. В магазины игра должна поступить в ноябре-деквбре этого года.

А тем временем официальный сайт игры (www.carmageddon.com) предлагает всем желающим скачать дополнительный уровень для Carma 1 (созданный кем-то из поклонников-энтузиастов), а также Christmas Carmageddon — некую переработку первоначального дизайна, которая позволит вам встретиться лицом к лицу... с самим Санта Клаусом! Кроме этого, на страницах сервера вы найдете оживленную дискуссию, посвященную скрытым возможностям Carmageddon, и много другой полезной информации, включая редакторы и вьюеры.

Не все то золото, что под 3Dfx

Пока мы ждем второй Dungeon Keeper, компания Bullfrog не дремлет. Не успели окончательно надоесть уровни The Deeper Dungeon - add-on'а к основной игре, как появилась новая и, скорее всего, последняя песня на тему "А вот мы все злые и в подземельях!". Речь идет о Dungeon Keeper Gold.

Несмотря на уверения разработчиков, ничего принципиально мы не увидим. 70 новых уровней - 20 для multiplayer'а и 50 для однопользовательской игры. Ну и, разумеется, давно обещанная поддержка 3Dfx. Эти, честно говоря, незначительные добавления не приносят ничего нового в игровой процесс. Бесспорно, с 3Dfx играть стало приятнее, но только потому, что безбожно тормозящий Dungeon Keeper начал работать немного побыстрее. Никаких графических изысков не появилось.

Новые уровни. Практически ничем не отличаются от старых.

В общем, Bullfrog решила заработать еще немного зеленых денег, не обременяя себя работой. Их можно понять - до Dungeon Keeper 2 еще долго, а кушать хочется всегда...

Влад Расалом

РОССИЯ

Одомашнивание Сети

Везет же некоторым новоселам. Например, будущим обитателям нового московского микрорайона "Синяя птица", что в Северном Бутово. Дело в том, что системный интегратор

компания "МОНЛАЙН" и Управление экспериментальной застройки г. Москвы намерены (о чем был составлен соответствующий протокол) реализовать здесь совместный проект по созданию и развитию локальной сети. В которую планируется объединить как персоналки обычных юзеров, так и компьютеры местной инфраструктуры. Запланированных выгод от такого предприятия — не счесть. Практически все можно будет узнать и организовать, не выходя из дому. Ну и конечно — поиграть с соседями и друзьями в multiplayer'ные игры. К тому же, ожидается, что ежемесячная плата за такое удовольствие будет ниже, чем при обычном подключении к Интернет.

Виртуальная торговля

В Интернет появился виртуальный магазин, в котором российские обладатели кредитных карточек могут прикупить много полезного. Адрес сайта Russian Shopping Club — http://www.russianshopping.com/index-r.htm. После регистрации вы получаете возможность заказать компакт диски, программы, книги, журналы, периодику и много чего еще, причем с доставкой по всему миру. Всего около 6000 наименований. Партнерами RSC уже ствли издательство "КОМИНФО", ЗАО "ДиалогНаука", "Международная Книга", "У Сытина" и многие другие.

Появление подобного сервиса не может не радовать. Вот только не совсем понятно, почему текст договора с конечным юзером изложен на английском языке. Чтобы меньше было вопросов?

"Аллоды" пойдут по миру. В добрый путь!

Продано! 20 мая состоялось подписание контракта между Buka Entertainment и Monolith Productions, которая получила право лицензирования игры на зарубежные рынки. Название придумано соответствующее — Rage of Mages. Ждем появление англоязычной версии в четвертом квартале.

Между тем разработчики из Nival времени не теряют — на сайте компании *http://www.nival.com/index_r.htm* выложен новый патч (версия 1.02a, размер — 823Kb). Внимание! После установки "заплатки" полностью обновляется многопользовательский режим. В связи с этим на всех компьютерах, участвующих в игре, должна быть установлена пропатченая версия. Изменения коснулись и других сторон игры, подробнее о них можно узнать непосредственно на сайте Nival. Там же выложены для скачивания экранные темы и редактор карт.

Сплошное oZARение

На сайте первого русского Z.A.R.-клана aPPelsin (http://wdstudio.ptt.ru/friends/aPPelsin/) появилось много любопытного добра. А именно: новая сетевая русскоязычная демо-версия (v.1.02, содержит 12 сетевых и два одиночных уровня), к которой прилагается соответствующий 3D патч (v.1.03). И вдобавок — новый Z.A.R. навигатор для "пропатченых" версий. Кстати, латать предыдущую версию игры (v 1.01) возможности нет. Здесь же можно скачать 3Dfx патч для русскоязычной CD версии игры.

Внимание!
Редакция журнала "Навигатор игрового мира" приглашает к сотрудничеству авторов.
С предложениями обращаться по телефонам:
(095) 475-4917, 190-9768, 256-2559,
или e-mail:
asd@chat.ru
biblion@aha.ru

Игры на "Аниграфе"

Шестой Международный Фестиваль компьютерной графики и анимации "Аниграф" прошел с 20 по 23 мая в ЦМТ на Красной Пресне. Было весело и интересно. На полную катушку раскрутился организованный клубом Game Galaxy Игровой Городок, где нетерпеливые пользователи могли не только поиграть в новейшие игры, но и пообщаться с их создателями. Здесь же демонстрировалась практически готовая версия электронного игрового журнала GEM, о котором мы писали в апрельском номере. Любопытно было пообщаться и с разработчиками "Вангеров", не каждый день удается услышать историю возникновения подобной игры из уст самих создателей.

Гран-При в конкурсе законченных игровых разработок получил "ГЭГ" (Auric Vision/ZES't Studio), а приз зрительских симпатий — "Схватка" ("Дока"/Lerik's Longsoft). Остальные призы распределились следующим образом:

лучшая работа аниматоров —
"Корсары" ("Акелла"/K&K Studio);
лучшее музыкальное оформление —
"Звездный Судья" (NMG);
лучшая сюжетная линия —
"Вангеры" (Бука/ K-D Labs);
оригинальность концепции —
"Вангеры" (Бука/ K-D Labs);
лучшая стратегическая игра —
"Схватка" ("Дока"/ Lerik's Longsoft);
лучшая приключенческая игра —
"ГЭГ" (Auric Vision/ ZES't Studio);
наиболее точная передача реальности —
"Корсары" (Акелла/ K&K Studio);
новый взгляд на старую тему —
"Шашебешки" (Кирилл Охотников);
за динамичность —
"Дальнобойщики" ("1С"/"Бука"/"Софт Лаб");
лучший продукт для детей —
Серия "Волшебные истории Тутти" (NMG);
за юмор в игре —
"Провинциальный игрок" ("Гершвин");
лучшая многопользовательская игра —
Z.A.R. (Auric Vision/Maddox Games).

Итоги конкурса локализаций:
за вклад в развитие рынка зарубежных игр в России —
Soft Club, Дмитрий Мартынов;
лучшая локализация —
"Корабль Похищенных Душ" (NMG/ Infogrames);
лучший продукт, выбранный для России —
"Свинг" ("Дока"/Software 2000).

Победители в конкурсе неоконченных разработок:
"Корсары" ("Акелла"/ K&K Studio),
Su-27 v. 2.0 ("Азия"/Eagle Dynamix),
"Евразия: Апокалипсис" (ElectroTECH Multimedia).
Приз симпатий жюри:
"Корсары" ("Акелла"/ K&K Studio).

№6 (14)'1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Might & Magic VI
Полное прохождение

Unreal
Рождение новой звезды

Team Fortress
Один - в поле не воин





ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!
СО ВТОРОГО ПОЛУГОДИЯ
В КАТАЛОГЕ **"ПОДПИСКА-98"**
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 38888

E3'98

КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ

"Суперкубок видеоигр"— так была названа только что завершившаяся выставка Electronic Entertainment Expo '98 (E3), четвертая по счету и пока единственная, посвященная исключительно вопросам разработки и сбыта развлекательных и обучающих программ, а также соответствующего компьютерного "железа». Значение E3 трудно переоценить: выставка стала своего рода уникальным "клубом по интересам" для разработчиков и дистрибьюторов, где каждый обладает безграничными амбициями, порой в сочетании с высоким потенциалом и инстинктами киллера. Выигрывают в итоге все. Спрос на "развлечение номер один" растет крайне быстро, что неминуемо приводит к разнообразию и совершенствованию предложения. По сравнению с E3'97 было отмечено значительное увеличение числа участников в этом году: на выставке присутствовало 41300 специалистов, включая 7400 "командировочных" из 80 зарубежных стран.

Для начала расскажем немного об организационной стороне этого знаменательного события. E3'98 проходила 28-го, 29-го и 30-го мая сего года в Georgia World Congress Center (г. Атланта, шт. Джорджия) и занимала общую площадь 530,000 кв. футов (50,000 кв. метров). Как и планировали устроители, Атланта перенесла нашествие целой армии дельцов игрового рынка и гостей выставки вполне безболезненно – отелей и ресторанов со времен Олимпийских Игр 1996 года в городе более чем достаточно. Сколько заинтригованных любителей "виртуального жанра "пропустили через себя двери Конгресс-центра за 3 "жарких" дня E3 – точно неизвестно, но, согласно скупым заметкам в прессе, атмосфера была "морально душной и насыщенной небывалыми страстями». Посетители толкались и нервничали, стремясь увидеть все и вся, а представители компаний-участников вытаскивали из хаотичной толпы потенциальных клиентов и партнеров буквально за воротник – плотность присутствующих была крайне высока. Несмотря на развлекательную почву выставки, дети до 18 лет на нее не допускались ни под каким предлогом. "Electronic Entertainment Expo – бизнес-мероприятие, а не зрелище-карнавал для зевак и семейного отдыха», – так охарактеризовала свою выставку компания-устроитель Interactive Digital Software Association (IDSA). Другими словами, как крупнейшее торговое шоу интерактивно-игровой индустрии, E3 была ориентирована на инвесторов и разработчиков, а вовсе не на скрытых виновников торжества – потребителей. Тем не менее, как заявил один из бизнесменов-участников, "несмотря на отсутствие вездесущих детей, к концу третьего дня у меня уже не было никаких сил отмахиваться от праздношатающихся, – меня просто мутило от выпученных глаз, раскрытых ртов и абстрактных вопросов...»

Как вы уже догадались, рассказать обо всем, что было показано в Атланте, в рамках журнальной статьи невозможно: 440 фирм представили в общей сложности более 1600 различных продуктов. Если вас интересуют подробности, то список участников выставки и ссылки на их web-сервера, а также всякую сопутствующую информацию можно найти на официальном сайте E3, расположенном по адресу www.e3expo.com. А мы остановимся лишь на некоторых значимых и ярких примерах игр, выставленных на E3'98.

Компания GT Interactive показала на E3 сразу две боевых real-time стратегии: фантастическую Jeff Wayne's The War of The Worlds и морскую Tides of War.

Первая из них сделана по мотивам известной книги Герберта Уэллса "Война миров"с привнесением атмосферы, навеянной популярным альбомом Jeff Wayne 20-летней давности, и представляет из себя "истинную 3-мерную стратегическую игру"с полностью текстурированными обьектами и нелинейным сюжетом. Вторжение марсиан-злоумышленников согласно роману произошло 12 августа 1898 года. Очевидно, что игра приурочена к столетию этого вымышленного Уэллсом драматического события. Любопытно также, что в игру заложена карта Британии (место высадки марсиан), причем ее конфигурации суждено изменяться в процессе игры. Кроме этого, Jeff Wayne's The War of The Worlds насыщена всевозможными спецэффектами и предоставляет играющему возможность управлять боевыми единицами на земле, под землей, в воздухе и даже под водой. Предусмотрен также и режим для двух игроков – за землян и за марсиан.



Вторая игра, Tides of War, отражает "нелегкую пору в истории человечества», когда "освоение далеких неизвестных земель было сопряжено с кровопролитными войнами на море». В игру включено более 60 миссий, 50 видов кораблей (каждый из которых будет прорисовываться в реальном времени), огромная игровая вселенная, поделенная на 60,000 экранов, и оригинальная музыка. Сюжет игры также нелинейный и целиком зависит от воли и действий играющего. Помимо управления судами, вам придется распределять ресурсы, улаживать взаимоотношения с экипажем (который даже может взбунтоваться) и с течением времени "набирать авторитет». Что касается разновидностей судов, то их выбор достаточно широк: от галер викингов до английских фрегатов.



Компания GT Interactive также показала новый автогоночный имитатор Trans-Am Racing '68-'72 (разработчик – Engineering Animation, Inc.). Как вы уже могли догадаться, выходящая в сентябре игра будет посвящена заездам тридцатилетней давности и станет первым опытом для GT Interactive в подобном

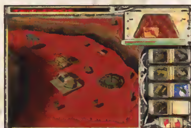


жанре. В Trans-Am Racing '68-'72 будет 12 трасс, 30 "настоящих" команд и 13 детально прорисованных автомашин. "Реалистичная графика как результат построения трехмерных объектов "на лету», — так описывает основное достоинство игры один из руководителей проекта. По всей видимости, игра должна получиться стоящей хотя бы потому, что компания-разработчик имеет почти десятилетний опыт математического моделирования физики автомобилей и их "поведения" при столкновениях. В дополнение к этому надо отметить другой плюс Trans-Am Racing '68-'72 – особый "нейронный" интеллект оппонентов. Дизайнеры игры попытались заложить в AI компьютерных гонщиков различные типы мышления, более того – стиль их поведения на трассе будет соответствовать "духу конца 60-х». И, наконец, Trans-Am Racing '68-'72 будет "Интернет-совместимой" и поддерживать до 16 играющих одновременно.



Умельцы из LucasArts на этот раз просто раздували щеки от важности. Еще бы: пара их новаторских идей воплотились в двух новых многообещающих играх, по специфике своей несколько несвойственных традициям компании.

Первая из них – Star Wars: Force Commander, приключенческая real-time стратегия с более чем 100 разновидностями боевых единиц. Основная задумка такова: скрестить многообразие и динамику Command & Conquer с ностальгической атмосферой Star Wars. Художники и дизайнеры постарались на славу, хотя интерфейс игры получился почему-то до боли знакомым. Другой интересный момент: в игру будет встроена обязательная поддержка 3D-акселераторов. На первый взгляд это может показаться странным, – вселенная-то плоская. Тем не менее создатели утверждают, что эта самая плоская вселенная Force Commander все-таки "нуждается в 3D-акселерации». Первая мысль: может быть в этом и заключается вся "передовитость"технологий последних дней? А результат-то, оказывается, таков: ландшафт и все остальное в игре можно будет наблюдать с разных углов зрения, свободно панорамируя камеру обзора. В то же время, идеология игры осталась такая же, как и в C&C: сражения, планомерное развитие собственного тыла, разработка ресурсов, захват стратегических пунктов противника и т.д. Срок выхода – где-то в конце 1998-го или в начале 1999-го. Читайте раздел Preview.

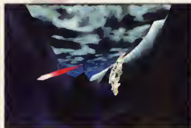


Другой "надеждой и опорой "LucasArts стал чуть было не позабытый всеми археолог-авантюрист Индиана Джонс, который в этот раз неожиданно стал... трехмерным. Новая игра под названием Indiana Jones and The Infernal Machine – типичный 3D-action с элементами приключений (срок выхода – вторая половина 1998 года). Правда, нововведения этим не ограничиваются, дело коснулось и сюжета. Если раньше отважному Indy все время приходилось сталкиваться с вездесущими нацистами, алчными до всевозможных легендарных сокровищ, то теперь их место заняли... русские спецагенты во главе с физиком Геннадием Володниковым, пытающиеся таким же нечистым образом вывести из равновесия политические силы Запада (действие происходит в 1947 году, на заре Холодной войны). Переходя дорогу зловредным русским, Indy придется побывать во многих уголках планеты, включая руины Вавилона, Тянь-Шаньский хребет и даже Казахстан. Обилие способов передвижения, видов оружия и предметов просто ошеломляет – Indy будет уметь практически все. И само собой, для этой игры также будет необходима 3D-акселерация (куда уж сегодня без нее-то...)





Помимо этих двух "новаторских" игр, ребята из LucasArts показали также и Star Wars: Rogue Squadron – невыразимо динамичную леталку, по сюжету вписывающуюся где-то между фильмами Star Wars: A New Hope и Star Wars: The Empire Strikes Back. "По своим характеристикам Rogue Squadron – принципиально новый виток технологии, заложенной в Shadows of Empire», – так отзываются о своей игре ее создатели. Выполнение боевых миссий не ограничивается пальбой и виражами, – забыв о партнере, вы рискуете потерять все, а, оказывая ему постоянное внимание, можете рассчитывать на своевременную поддержку. К достоинствам Rogue Squadron относятся также динамическое освещение, добротные спецэффекты и изменяемые параметры камеры обзора. Игра должна выйти этой осенью сразу для двух платформ: PC и Nintendo 64.





К играм, представленным компанией Virgin Interactive, относятся два новых симулятора: автогоночный Professional Sports Car Racing и военно-авиационный F-16 Aggressor. Обе игры – предмет небывалой гордости Virgin – вызвали весьма оживленный интерес у посетителей. Хочется верить, что заслуженный.

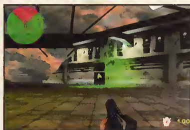


В свое время сделав очень неплохой автосимулятор для Sony PlayStation под названием Test Drive: Off Road, компания Accolade решила убить сразу двух зайцев сразу: сиквел Test Drive: Off Road 2 выйдет также и для PC. Отличительные черты: более 10 достоверных моделей всепроходных машин, включая Hummer, Land Rover Defender 90, Ford Explorer, Saleen Explorer, Jeep Wrangler, Dodge Ram V12 , Dodge T-Rex и Chenowth Desert Patrol Vehicle, а также различные

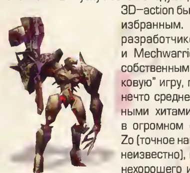


трассы, соответствующие реально существующим (Монблан в Швейцарии, Санта-Круз в Калифорнии и т.д.) с различными природными характеристиками и погодными условиями. Кроме этого, будут предусмотрены широкие возможности для модификации автомобилей, позволяющие игрокам создавать "монстров" в соответствии с собственными вкусами и представлениями об идеалах. И наконец, в игру будет "заделана" музыкальная дорожка, исполненная хитовой металлической рок-группой Sevendust.

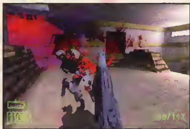
Та же Accolade представила "бандитскую"3D-стрелялку от первого лица Redline: Gang Warfare 2066. С виду – вполне классический представитель в своем классе. Основа сюжета – теневые политическо-мафиозные интриги с примесью технологического шпионажа, откровенных циничных диверсий и подлого саботажа. В общей сложности в игру вошли 15 миссий. Демо-версия появится лишь в сентябре, а сама игра – в ноябре 1998 года.



Кроме этого, "террористская" тема получит неплохое развитие в самом свежем продукте от Accolade – Slave Zero. Намеченная к выпуску весной следующего года, эта игра в стиле 3D-action была показана на E3 только избранным. Усадив за клавиатуры разработчиков Interstate-76 и Mechwarrior 2, компания решила собственными силами сотворить "шоковую" игру, представляющую из себя нечто среднее между двумя означенными хитами. Действие происходит в огромном футуристическом городе Zo (точное написание этого слова пока неизвестно), находящимся под гнетом нехорошего императора, на вооружении у которого состоят лихие 20-метровые биомеханические чудовища. Коварно захватив одного из этих красавцев, вам предстоит изрядно взлохматить погрязший в пороке мегаполис. Дело даже дойдет до швыряния автомашин... в прохожих (!!!). И таких миссий планируется аж целых 25.



Среди игр, представленных компанией Sierra On-Line, прежде всего необходимо отметить новую многопользовательский 3D-action "нового типа" Half-Life. Этой игре, выходящей летом 1998 года, будут свойственны следующие черты: поддержка до 32 игроков, усложненный интеллект монстров и полностью интерактивное окружение. С технической стороны особенными достижениями можно считать упрощенную настройку режима multiplayer, оптимизацию борьбы с задержками данных в сети, автоматическое обновление игры и даже персонализацию игроков. Каждый играющий теперь сможет стать неповторимым и узнаваемым путем внедрения собственной отсканированной физиономии в фигурку своего персонажа. А "братья по оружию" смогут метить территорию врага, используя распылители с краской или просто готовую картинку-логотип. Также немаловажным станет способ прорисовки оппонентов: новый алгоритм позволит видеть каким оружием пользуется тот или иной игрок. А копоть, грязь и кровь будут оставлять следы на поверхностях стен и полов точно так же, как это происходит в реальном мире.





Jurassic Park: Trespasser – так будет называться сиквел к игре Jurassic Park: The Lost World, выпускаемый компанией Dreamworks (срок выхода – осень 1998 года). На этот раз главным героем станет женщина (помимо динозавров, конечно же). В игру будет "впихнуто" внушительных размеров игровое поле: аж целых 15 квадратных миль! При этом мир будет подчиняться законам физики, и каждый персонаж или предмет будет обладать только ему свойственным поведением и особенностями. При этом различать отдельные объекты в игре можно будет с расстояния в целых 2 километра (!!!)



Проходя мимо стенда Microsoft, поклонники Age of Empires лишь жадно облизывались: как известно, срок выхода Age of Empires II сдвинут аж до весны следующего года. Тем не менее важные дяди из Microsoft услужливо рассказывали (правда, лишь в общих словах) и показывали насколько хорош и неповторим будет разрабатываемый сиквел. Многочисленные новшества и предстоящую "балансировку" игры к сожалению не удалось впихнуть в предварительно запланированные сроки, но обилие почитателей одной из наиболее достойных стратегических игр последнего времени говорит о том, что игра, несомненно, "стоит свеч».



Завидуя успеху обоих Tomb Raider, компания Psygnosis решила сотворить для Lara'ы Croft младшую сестренку со странным именем Rynn. Худосочной и долговязой брюнетке предстоит стать главной героиней новой приключенческой аркады Drakan, замешанной на магии, троллях, колдунах и прочей небывальщине. Надо сказать, что сюжет игры далеко не так зануден, как в TR/TR2: чего стоит один лишь огнедышащий дракон Arokh, оседлав которого, Rynn сможет обращать в полымя все на своем пути. В игре бу-



дет 14 сложных уровней, базирующихся в 5 различных мирах. "Многоступенчатый квест в сочетании с битвами на земле и в воздухе», – так характеризуют Drakan его создатели. Согласно заверениям Psygnosis, игра должна появиться в январе 1999 года.

Компания Fox Interactive "похвасталась" предварительной версией выходящей этим летом "живой" приключенческой игры The X–Files, основанной по одноименному популярному телесериалу. Для нее был специально отснят видеоматериал, не вошедший ни в один из ТВ–эпизодов. Как специальному агенту ФБР вам придется заниматься изучением улик, поиском доказательств, допросом свидетелей и разрешением загадок. Технологически игра построена так, что играющему приходится чувствовать себя главным действующим лицом, полностью вживаясь в роль. Причем воздействовать на события и даже поведение героев можно будет самым непосредственным образом. Игра ожидается уже этим летом.

Другой игрой, представленной Fox Interactive (в соавторстве с Gremlin Interactive), стал гоночный имитатор Motorhead. Сюжет игры относится к недалекому будущему, причем разнообразие трасс достаточно обширно: от ультрасовременных скоростных шоссе до заброшенных дорог в промышленных районах. Реалистичность столкновений и беспредельная скорость дополняются повышенным интеллектом противников. Ко всему прочему, в отличие от многих других игр в этом жанре, в Motorhead нет "фиксированных"трасс, т.е. игрок волен ехать там, где ему вздумается. Хотя игра рассчитана на 3D–акселератор, графика впечатляет даже на обычных видеокартах.

Очень интересную RPG планирует выпустить в конце этого года компания Eidos Entertainment (совместно с Cinematrix). По заявленным характеристикам эта игра, названная Revenant, должна получиться "самой что ни на есть детализированной и реалистичной из созданных до настоящего времени». Тема игры — мрачно–фэнтэзийная, с исследованием катакомб и прочих подземных пустот, включая вулканы. Стиль игры разрабатывается известным канадским дизайнером по имени Den Beauvais, давно и плодотворно работающим в жанре "фэнтэзи». Технически Revenant будет отличаться добротной графикой в режиме hi–color (65,000 цветов), реалистичным звуком и освещением, а также трехмерными персонажами, движения которых будут сделаны на основе motion capture. Сюжет будет нелинейным, предоставляя игроку полную свободу передвижения и действий.

Та же Eidos Entertainment, но на этот раз вместе с ION Storm, готовит к выпуску 3D–аркаду Daikatana (срок выхода — третий квартал 1998 года). Ее "вдохновителем"стал сам John



Romero, в портфолио которого уже числятся Doom и Quake. И, конечно же, ничего удивительного нет в том, что в основу игры был заложен движок Quake 2. В то же время тематика Daikatana будет несколько своеобразной: исторической, причем с явным уклоном в сторону японских боевых искусств. Игроку на этот раз придется оказаться в роли самурая, которому будут помогать двое верных спутников, управляемых компьютером. Место и действие игры "размазано" по линии времени от античности до далекого будущего. На



пути сквозь века вам встретятся около семи десятков разновидностей монстров и существ, а видов оружия будет целых 32. Мелодичное сопровождение тоже должно быть неплохим, CD будет включать 33 музыкальных трека.

Компания Strategic Sumulations, Inc. "выплеснула"на E3 целый ряд новых военных игр. К ним относятся:

Chaos Gate – походовая стратегия, в основе которой будет движок "из–под" Soldiers at War. Принцип игры – управление отдельными подразделениями боевых роботов в футуристической войне. Неплохая графика и достаточно сложный интерфейс.

The People's General – военно–конфликтная стратегия, сделанная на базе движка от Panzer General II. События разворачиваются в ближайшем будущем (в 2010 году) и воспроизводят войну "добрых" держав с "плохим" Китаем.

Flanker 2.0 – сиквел к классической игре SU–27 Flanker.



Значительно улучшена графика, особенно разработчики постарались над ландшафтом. Сроки выхода пока не уточнялись, но видимо скоро, так как проект уже успел "набрать обороты».

Team Apache – выходящий в июне реалистичный имитатор боевого вертолета.



Отличается плавной анимацией, достоверностью (включая кровь на приборном щитке) и "отточенным" интерфейсом. Уже сейчас игра доступна в демо–версии.

И, наконец, Fighting Steel – военно–морской симулятор на тему Второй Мировой. Предлагаются два театра военных действий: Тихий океан и Атлантика. Продолжительность миссий –

от 30 до 45 минут. Достоверность имитации достаточно высока, – например, попадание в судно будет вызывать очень аккуратно смоделированные последствия, т.е. вполне оправданный и видимый ущерб, а не просто "% of damage».

Diablo 2 – долгожданный сиквел, показанный компанией Blizzard Entertainment, – завершен пока лишь на одну треть, но согласно первым впечатлениям, труда в игру вложено уже немало. Вселенная игры увеличена в 4 (!) раза. Добавлено целых 5 новых классов (помимо традиционных Warrior/Wizard/Thief), а настройка параметров стала прямо-таки беспредельной, что дает возможность максимально персонализировать вашего героя. В режиме multiplayer вы теперь сможете даже вселяться в монстров, а, присоединившись к какому-нибудь клану, получите доступ к тем местам в игре, куда "посторонним вход воспрещен». Последнее нововведение должно частично предотвратить последствия хакерства в игре. Выход Diablo 2 ожидается не раньше весны 1999 года.



К Новому Году компания Activision спешит выпустить многообещающее продолжение игры Heavy Gear. Сиквел включает в себя совершенно новый движок и будет рассчитан исключительно на 3D-акселераторы. Очевидцами отмечаются небывалой красоты пейзажи, а также простор и раздолье для действий профессиональных разрушителей. Вражеские силы будут объединены в батальоны, также преследующие и свои собственные цели, а не только стремящиеся "подставить вам ногу». Предполагается, что Heavy Gear 2 станет одной из самых значительных игр конца этого года.

Фирма Interplay привезла на E3Expo несколько замечательных игр, среди которых хочется отметить сиквелы Descent III, Star Trek: Secret of Vulcan Fury и Fallout 2, а также долгожданную ролевую игру Baldur's Gate. Ниже мы остановимся на каждой из них подробно.

Третья игра из серии Descent находится в разработке совместно с компанией Tantrum и должна появиться на свет в октябре. Основное усовершенствование – возможность покидать пределы запутанных шахт и вести боевые действия снаружи, над поверхностью планеты. Само собой, появятся и наземные цели. Причем движок Descent III будет рассчитан на сосуществование "внутренней"и "внешней"сред, и переход между ними будет плавным и естественным. Другими словами, игровая вселенная будет непрерывной. В игру также включены 3 новых корабля, 10 видов оружия и 15 весьма сложных уровней с обилием головоломок и рядом выполняемых задач. Сюжетная линия логично продолжает историю, изложенную в Descent II. Игра будет поддерживать до 8 игроков в TCP/IP-сети и рассчитана на MS Windows95.

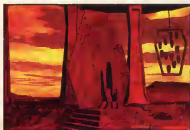
Одновременно с Descent III планируется выпустить и Fallout 2, сиквел к известной ролевой игре, в котором на этот раз значительное место отведено повышенному интеллекту противников. Игра разрабатывается вместе с компанией Black Isle и предлагает сразиться с расширенной "номенклатурой"хитроумных монстров и опасных растений. Дружественных персонажей можно будет обучать, а также экипировать различными доспехами и вооружением. Цель игры – заслужить доверие общины путем выполнения нелегкой задачи по добыче необходимой технологии.



Опять же в сотрудничестве с Black Isle компания Interplay выпускает в третьем квартале этого года ролевую игру под названием Baldur's Gate, официально выходящей под "вывеской" Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Задуманная как "битва в реальном времени», эта игра базируется на движке, созданном канадской фирмой BioWare Corporation и известном как BioWare Infinity Engine. Действие Baldur's Gate будет разворачиваться в одном из популярных миров AD&D, называемом The Forgotten Realms. Непорядки и участившиеся преступления в одной из провинций приводят все ее население к войне с соседями. Главному герою вместе с командой единомышленников предстоит оказаться в самом эпицентре конфликта и, помимо ведения боевых действий, попытаться выяснить и устранить причину опасного противостояния. Игра выйдет на 5 компакт-дисках и будет включать в себя около 10 тысяч экранов в режиме 16-битного цвета. Система игры будет двойной: как походовой, так и real-time.



Star Trek: Secret of Vulcan Fury станет четвертой игрой в этой серии. В то же время, она будет выполнена в соответствии с новым стандартом приключенческих игр: уже свйчас отмечается, что анимация в игре впечатляюще плавная и качественная. Все персонажи смоделированны заново (видимо, на основе оригиналов), включая озвучивание подлинными участниками этого популярного телесериала. Все это должно создать атмосферу, максимально приближенную к "действительности». Играть можно будет за любого из основных героев. Действие игры происходит в 23-ем веке и концентрируется на истории двух рас, Romulan и Vulcan. Каждый из эпизодов будет насыщен интригами, распутываниями преступлений и разрешениями конфликтов. В данный момент игра доступна лишь как демонстрационный ролик. А предполагаемый срок выхода Star Trek: Secret of Vulcan Fury – конец 1998 года.



Конечно же, этот небольшой обзор никак не может претендовать на сколько-нибудь полноценный рассказ о новинках с E3. Цель этой статьи – лишь слегка приоткрыть завесу, скрывающую от нас одно из самых значительных событий в мире компьютерных игр этого года. А в заключение добавим, что "пятая версия" Electronic Entertainment Expo будет иметь место 13-15 мая 1999 года в Лос-Анджелесе, шт. Калифорния, – там же, где проходила в свое время первая выставка E3'95.

Spellbound

ACTION • ARCADE



Unreal
не стреляйте в музыкантов...

Так исторически сложилось, что последние несколько месяцев любой игрок, которому не безразличны 3D-шутеры, ждал Игру. Причем каждый ждал свою Игру: кто-то Daikatana, кто-то Requiem, Half-Life или SiN.

Unreal особенно не ждали. Во-первых, прошло уже три года с момента появления первой информации об этой игре, а во вторых, разработчики в последнее время слегка подзатихли, и вокруг Unreal'а образовался легкий информационный вакуум. Появление альфа-версии смогло занять умы игроков на очень ограниченное время, так как ничего сногсшибательного она собой не представляла, да и работала, может, на десяти процентах всех компьютеров.

Шло время. Сроки выхода всех вышеперечисленных игр сдвигались. То и дело какая-нибудь команда разработчиков вывешивала новые скрины, ролик из "будущего хита" или очередную порцию красивых обещаний. Народ терпеливо ждал.

В основной своей массе он ждет до сих пор. Появление Unreal, как это не парадоксально, очень многие восприняли как оскорбление самого святого, что есть у фаната 3D-action. Это, самое святое, — дружная семья Кваков.

Через несколько часов после того, как в Сети появилась информация, что по таким-то адресам можно скачать "рипнутый" вариант Unreal'а, на многочисленных досках объявлений, где игровое сообщество обменивается мыслями и идеями, появились письма с криками, что, дескать "Unreal — позор!". С одной стороны — это хорошо, так как это означает, что есть у нас в стране люди, у которых связь такая, что позволяет скачать 180 мегабайт за несколько часов. А с другой стороны — не очень, ибо как такая характеристика Unreal'а, мягко говоря, не соответствует действительности.

Ну да ладно. Любить Unreal или ненавидеть — это личное дело каждого. Но уважать его придется.

Самое смешное, что Unreal, как правило, ругают исключительно за системные требования. Ну, разумеется, еще фанаты обоих Quake'ов засоряют информационное пространство грязными ругательствами, но об этом ниже. Это отдельная история.

"Что это за безобразие, — слышны крики в Internet'e, игра подтормаживает на P225 с 64 мегами памяти и 3Dfx!? Куда это годится, что они там, в Epic Megagames, обалдели? Вот Quake, он нормально работает на P166, да и без 3Dfx'a можно обойтись!"

Ну, подтормаживает. На P225 с ММыксой. И что?

Нет, я конечно понимаю, что неприятно, когда у соседа на папиной тачке все просто летает, а у вас, на машине, собранной на деньги, вырученные от разгрузки бананов (мой случай:)), Unreal с трудом вытягивает 10-15 кадров. В минуту. Обидно, ничего не скажешь.

Но ведь не виновата бедная Epic Megagames, что сделала шикарную игрушку, которая (в силу своей потрясности) хочет несколько более мощную машину, чем есть в распоряжении у большинства игроков. А как бы поступили вы на месте создателей Unreal'a? Нет, разумеется, можно убрать половину эффектов, понизить максимальное разрешение и повыдергивать полигонов их монстров. Но это получится уже не Unreal, а позорное подобие Quake. Идея заключается в том, что разработчики решили (стиснув зубы, я уверен), сделать игру с серьезными системными требованиями, но зато с невероятной графикой и неслабой играбельностью! И сделали, причем соотношение "системные требования-качество графики" наглядно демонстрирует профессионализм сотрудников Epic Megagames.

В пользу этих людей можно привести и еще один довод. Документального подтверждения этот факт так и не получил, но упомянуть его нужно: по, повторяю, непроверенным слухам, Unreal был готов уже год назад(!), причем уже тогда он фактически ничем не отличался от того, что сейчас продается в магазинах, а не выпускали Unreal в свет по одной простой причине — ждали, когда среднестатистический компьютер станет хотя бы немного похож на то, что хочется игре для нормальной работы. Согласитесь, мысль неожиданная. Но если это правда, то не исключено, что у Epic Megagames уже готова следующая игра, настолько превосходящая по качеству Unreal, насколько он превосходит Doom и (не бейте, не бейте!) Quake.

Теперь о птичках. Unreal и Quake. Unreal и Quake2. Битва гигантов и война титанов. Скоро оскорбления фанатов Квака по адресу любителей Unreal'a и наоборот перерастут в рукоприкладство.

Господа! Не надо ссорится! Давайте жить дружно!

А если серьезно, то ссорится действительно не никаких оснований. Жанр 3D-acrion непрерывно прогрессирует, и Unreal — это, на данный момент, квинтэссенция всего лучшего, что до сих пор было придумано в этом жанре. С этим странно спорить, хотя, уважая чувства квакеров, не могу не признать, что multiplayer в Quake2 лучше.

Но, кстати, мне кажется, что это ненадолго. Выйдет патч, который решит все проблемы Unreal'a, связанные с многопользовательской игрой и постепенно, подчеркиваю, постепенно, народ начнет играть по Сетке не только в первые два Quake'a, но еще и в Unreal. Через некоторое время Q1 начнет сдавать свои позиции (нет, теперь меня точно кто-нибудь из фанатов запинать попытается!:)), и останется только Q2 и сами знаете кто. Это естественный процесс, и сопротивляться ему бессмысленно. Doom был гениальной игрой, но еще через 3-4 года упоминание его вызовет разве что снисходительную улыбку у геймера, который свою игровую карьеру начал с пятой части Квэйка или третьего Unreal'a. Остается только одно: смирится, признать полную и окончательную победу научно-технического прогресса и бежать за ним следом, стараясь не очень отставать. Именно так можно получить максимальное количество удовольствия от от тех произведений, которые делают в разных уголках земного шара хорошие и, в общем-то, довольно талантливые люди.

Теперь о самых упорных. О тех, кто угрюмо сидит у монитора своей навороченной "тачки" и тычет одним пальцем в клавишу мыши. На экране Quake или Unreal, а человек сидит и бурчит себе под нос: "Хочу Half-Life! И все! Больше мне ничего не надо!"

Думаете, неправдоподобная ситуация? А вот неправильно думаете. Я знаю множество игроков, которые уже на протяжении года каждую вновь вышедшую игру встречают словами: "Да это все ерунда! Вот когда выйдет игра XXX, вот тогда."

Эти люди ошибаются больше всех остальных (см. выше) вместе взятых. Они вообще добровольно лишают себя радости поиграть в хорошую игру. Я далек от мысли ругать Daikatana, Requiem, Half-Life, SiN или, не дай Бог, третий Quake, но ведь их пока нет! Вот когда появится игра лучше "фаворитов сегодняшнего дня", тогда будем думать.

А пока... Господа, не стреляйте в музыкантов! Они играют, как умеют, тем более, что последняя мелодия очень и очень хороша.

Влад Расалом

Unreal
Игра будущего

Вам, наверное, интересно, как меня зовут по-настоящему? Я ценю ваше внимание к моей персоне, но, учитывая обстоятельства, предлагаю уважить старого человека и не приставать ко мне. Все, что произошло, я и так расскажу, то, что это произошло со мной — вы знаете, ну а остальное неважно. Мой номер, который мне присвоили на последнем этапе М-1870306-ДО, так ко мне и обращайтесь. Что, что кричит та милая барышня с кривыми ногами? Ах, слишком длинно! Ну, тогда зовите меня просто ноль-шестым.

Хотя присутствующие в курсе, с чего все началось, я повторюсь для тех, кто пришел позднее.

Начиная с 15-ти летнего возраста я успел побывать в тюрьмах 14 различных планет. Мне приписывались разные преступления, и сейчас, став национальным героем и получив амнистию от правительства, я могу сказать, что все 67 компактов моего уголовного дела — правда и только правда. Аааа, расстроился, полковник? Ты ж мне поверил, когда я наплел тебе басню, что ношу с собой кислотный распылитель против мух, а сам через два дня растворил сейф Первого Кассандрийского Банка? Ладно, ладно, молчу, кто старое помянет, тому глаз вон. Да нет, дамочки, не пугайтесь, я несерьезно.

Ну да ладно. В тот день, когда мне стукнуло 33 года, я, вместе с одной девицей, захотели повеселится. Долго мы ломали головы, чем бы нам заняться, пока наконец не решили угнать космический корабль. Это было бы и развлечение, и дело — нам уже давно пора было линять с Арктура. На нас охотилась вся местная полиция, а арктуриане вообще нас прокляли. Кстати, непонятно почему: мы никого там не убили (мне вообще никогда не нравилось это занятие, это как-то несерьезно), а просто продали на металлолом 960-футовую статую, которая стояла на задворках города. Правда, когда ее увезли, набежали разгневанные аборигены, и выяснилось, что статуя была местной святыней, и что будто бы это точная копия какой-то Статуи Воли или Свободы с Земли, мифической прародины человечества. Ну, конечно, фигня это все — к тому времени, когда на этой "прародине" научились делать такие сооружения, там уже должны были изобрести атомную энергию, иначе как бы они ее подняли? Да и факел эта баба в руке держит, а на кой, спрашивается факел статуе, которая возведена в эпоху атомной энергии? Но это я увлекся, приятно, знаете, иногда, блеснуть собственными знаниями. Я ж, пока в колонии Центавры сидел, от скуки два Университета закончил по переписке. Ой, опять увлекся.

В общем, не любили нас там.

Ну, взяли мы газету местную, они там у них до сих пор на пластике выходят, и увидели обьяву, что какой-то му... ой, простите, чудаковатый человек ремонтирует свою яхту как раз в центральном доке Арктура. Он туда ставит новые двигатели и собирается в длительное путешествие в надежде найти эту, блин, Землю. Ну, мы с девчонкой уши-то развесили и давай шмотки собирать. Радостные такие были!

Пришли мы ночью к этой яхте, смотрим — из охраны трое местных сидят, уши у них свернуты трубочками — спят, значит. Я их тихонько, чтобы не повредить, стукнул, да и оттащил в сторонку. Входим в ангар — а там стоит такая яхта, вся из себя расфуфыренная, красивая, мать ее так! Я уж слюни распустил. Подошли — а люк открыт и никого вокруг. Ох, если б я тогда чуть-чуть подумал, не видать тебе, полковник, твоих нашивок! Что, краснеешь, собака, стесняешься? И правильно, хотя... Все ж таки ты меня поймал, так что НЕЧЕГО ТАМ РЖАТЬ! Это я тебе говорю, типчик с голокамерой! И не вздумай здесь голограммы рассматривать, у меня на них после Скаарджевых дисплеев аллергия. Вот так, и вынь руки из карманов. Зачем? А просто так, чтоб порядок у меня на пресс-конференции был. Первый раз человек общается с журналистами не через решетку, и ему еще покомандовать не дают. Обижаете национального героя! Ладно, ладно, шучу.

Ну так вот, вошли мы, значит, в этот корабль, прошли через переходную камеру, входим в первый коридор — и тут я вижу, что кончается он футов через 30, а снаружи корабль смотрелся на все 900. Я рванулся было к выходу, потом вспомнил о своей бабе, а когда я уже решил на нее наплевать, люк был закрыт. Я пальнул туда из пистолета, и чуть не погиб. Кстати, из-за тебя, полковник! Знал же, что я с собой всегда танковый лазер таскаю, так зачем надо было покрывать люк отражающим слоем!? Но, на самом деле я не в обиде: в позапрошлый раз, когда меня брали, то залили полгорода нервно-паралитическим газом, а у меня от него голова болит. Хотя, если небольшими дозами, то... вполне приятственно может получится... А? Что? Дети смотрят? Прямой эфир? Так предупреждать надо, ладно, больше не буду.

В общем, как я не палил тогда, как не взрывал, — полковник оказался хитрый и вырваться мне не удалось. Когда у меня закончилась вся взрывчатка, патроны и кислота до свободы оставался еще где-то метр титаниумной обшивки. Тут заработала наведенная голокамера, и вот этот радостный, что сейчас на меня влюблено смотрит, начал кричать, что все, взяли Кислотного Грабителя и его сообщницу, что мирные граждане и предприниматели Арктура могут спать спокойно, и что вообще все очень хорошо. Ну, я не стал народ разубеждать, пусть порадуются, мне не жалко. Нас подержали в этой гробнице еще несколько часов, потом привезли придворного химика, он придумал какой-то дьявольский состав, основываясь на древних рецептах (кажется, "водка" называется) и предложил мне. Я попробовал, мне понравилась, и литровую пластиколбу за вечер я одолел. И, представляете, заснул! Никогда ни одно изобретение полицейских химиков на меня так сильно не действова-

ло. Я не почувствовал, ни когда вскрыли ловушку, ни когда меня перенесли в тюремный корабль. Он был нового образца: блок камер с заключенными соединялся с рубкой и двигателями длинной штангой, и никакой связи между частями корабля не было. Соответственно, я ничего не мог сделать. С одной стороны, зто было плохо, так как в мои планы не входило путешествие на Санктор, в галактический Суд, а с другой — все-таки, черт возьми, приятно, когда тебя ценят и уважают!

Как все знают, полковника с нами не было — он участвовал в череде парадов и приемов, где его наперебой поздравляли правительства Двухсот планет с поимкой самого опасного преступника современности. Пожалуй, зто меня и спасло — кроме полковника... нет, смотрите, опять покраснел! никто не смог бы вытащить меня с зтой сумасшедшей планеты.

И вот, на 12 день полета, когда я уже сходил с ума от скуки, корабль начало заметно трясти. Так как в гиперпространстве не трясет, я сделал вывод, что мы уже летим в обычном, и упал с унитаза, на котором восседал. Следующие пять минут я был занят тем, что пытался спустить воду в унитазе, одновременно придерживая крышку, ибо из-за тряски содержимое толчка стремилось разлететься по всей каюте. По вполне понятным причинам мне зтого не хотелось.

Ну вот, какое-то время я обнимался с сантехникой, потом, наконец, мне удалось слить воду, и я разжал руки. Как выяснилось в течении следующих трех секунд, сдвлал я зто совершенно напрасно, ибо тряска стала сильнее, и после десятка ударов о потолок и стены каюты и потерял сознание.

Очнулся я, как подсчитали потом мы с полковником, примерно через сутки. Сказать, что я плохо себя чувствовал, равносильно замалчиванию. У меня все болело, перед глазами прыгали зайчики и кто-то еще. Самое подлое, что из соображений безопасности у меня в камере не было ни одного стимуляторного блока, поэтому бороться со слабостью и головокружением пришлось не прибегая к помощи биоэлектроники.

Когда, наконец, пелена перед глазами растаяла, и я смог сесть, мое внимание привлекло то, что в камере явственно ощущался ветерок! И зто на космическом корабле, где замкнутая система воздухообмена, вследствие чего ветер означает только одно — где-то в корпусе большая дырка.

Я жутко перепугался. Хоть у меня и репутация неучтожаемого преступника, одно дело — репутация, а совсем другое — прогулка в космосе без скафандра. Я вскочил на ноги, немедленно упал обратно из-за накатившего головокружения, встал снова, подбежал к двери камеры, оперся на нее руками, чтобы, не падая, проорать что-нибудь жалобное в интерком и... выпал наружу вместе с дверью. Это случилось настолько неожиданно, что первые пять секунд я просто лежал и силился понять, что же такое произошло.





Постепенно до меня дошло. Если в корабле ветер, и я еще жив — значит, корабль уже сел. А, насколько я знаю, в правилах полета тюремных кораблей нигде не написано, что при посадке должна выпадать дверь камеры самого, не побоюсь этого слова, опасного заключенного этапа. Будь я чуть-чуть поглупее, я бы обрадовался нежданно-негаданно свалившийся на меня свободе, но я умен! Поэтому первое, что я сделал — зто зашел обратно в камеру и решил подождать объяснений.

Через тридцать секунд я решил, что хватит ждать и выбежал в коридор. Мне было ужасно плохо, поэтому я надеялся, что где-нибудь найдется хоть один стимулятор.

Мои ожидания оправдались сверх всякой меры. Во-первых, все камеры были открыты, и всюду, повторяю, всюду, валялись стимуляторы. Я не успел спустится с тюремного этажа, как уже был бодр и жаждал приключений. Корабль периодически трясло, поэтому квзалось вполне разумным быстро убираться подальше, пока что-нибудь не рвануло. Я помчался вниз.

Первый признак беды я обнаружил коридором ниже. На полу была лужа крови, причем кровь еще не успела свернутся. Противный голос корабельного автомата сообщал, что уже все плохо, а с минуты на минуту станет еще хуже. У меня не было причин ему не доверять, поэтому, бросив рассматривать кровь, которая все больше и больше растекалась при каждой судороге умирающего корабля, я побежал еще быстрее.

В контрольной рубке на кресле сидел труп. Что-то случилось с освещением и красные аварийные лампы постоянно мигали, что сильно действовало на нервы, к тому же мне пришлось пробежать через вентиляционный ход, заполненный каким-то зеленым туманом непонятного происхождения, а не прибавило мне сил и здоровья. Все было плохо и с каждой минутой становилось еще хуже.

Но всю масштабность катастрофы я осознал только увидев разрядник. Он просто лежал на полу. Для тех, кто не понял, поясняю: по правилам перевозки заключенных, все оружие в тюремном блоке корабля хранится исключительно в сейфе, и достать его может главный надзиратель только в том случае, когда опасность угрожает жизни всех, кто находится на борту. На моей памяти, такого не случалось ни разу.

Я поднял оружие. Рукоятка была измазана вонючей слизью, смешанной с кровью. Насколько я помнил, никаких слизистых на борту не было.

От аварийного выхода меня отделало менее ста метров. Внезапно я услышал человеческий крик, полный боли и отчаяния. Забежав за угол с разрядником наперевес, я увидел заклинившую переборку, из-за которой и доносились вопли. Не успел я открыть рот, чтобы выяснить, что там происходит, как раздалось жуткое рычание, и в щель под дверью вылетел кусок чего-то красного.





Это была рука. Отгрызенная рука члена команды, на том, что еще совсем недавно было предплечьем, еще можно было разглядеть корабельную эмблему.

Не успел я порадоваться тому, что дверь заклинило — мне совсем не хотелось встречаться с любителем откусывать людям руки, как дверь решила, что ей пора и начала открываться.

Сказать, что я перепугался — равносильно замалчиванию. Я просто окоченел от ужаса. Поняв, что убежать я в любом случае не успею, я начал накапливать заряд в пистолете, надеясь, что хоть это поможет мне разобраться с тем, кто так трогательно рычал.

Дверь поднялась. Сквозь туман я разглядел какую-то тварь с толстым хвостом, которая терзала то, что недавно было человеком. Неожиданно зверюга прервала трапезу и помчалась прочь. Туман клубился вокруг нее, из-за чего было сложно даже приблизительно понять, какой она формы. Единственное, что было ясно — и хвост, и зубы у нее хоть куда.

Честно говоря, я вдохновился поспешным бегством животного и подумал, что если оно так быстро драпает, то может у него есть на то причины? Может, я грозно выгляжу? Подумав об этом, я невольно приосанился, после чего потерял равновесие и упал, ударившись головой о трубу, которая зачем-то торчала из пола. Когда мне удалось встать, туман перестал колыхаться, и все затихло. Лишь женский голос корабельного компьютера призывал всех уносить ноги.

Когда я добрался до аварийного люка, пот стекал по мне ручьями. Корабль явно собирался взорваться, и присутствовать при этом знаменательном событии мне не особенно хотелось.

Решив не тратить время на поиски чего-либо тяжелого для разбивания щита, за котором находился пульт управления аварийным выходом, я на ходу пальнул туда из разрядника. Люк открылся, и я спрыгнул вниз, ожидая мягкого приземления в кресло спасательной капсулы.

Щаз!!! Грохнулся я на груду искореженного металла. В нескольких футах от меня корпус корабля был прорван, и сквозь дыру пробивался солнечный свет. Наплевав на все, я рванулся к дыре, выпал из нее и в который раз за этот безумный день потерял сознание.

Возможно, мой рассказ кажется вам несколько сумбурным, но не надо забывать, что тогда я находился в состоянии глубокого шока. Это уже потом врачи обнаружат, что у меня сильное сотрясение мозга, сломаны два ребра и разорваны три сухожилия на ноге. А тогда я был до бровей накачан стимуляторами и соображал довольно туго. Зато не болело ничего, даже наоборот, ощущался прилив сил.

Очнулся я от того, что кто-то лизал мне щеку. Машинально отмахнувшись, я было перевернулся на другой бок и решил еще немного поспать, как внезапно до меня дошло, что если у кого-то есть язык, то наверняка найдутся и зубы. Подскочив, я ухватился за рукоятку пистолета, но тот зацепился за штаны и все, что я добился своим дерганьем — это появления большой дырки на заднице. Мой испуг оказался преждевременным. Лазал меня странный двуногий зверек, похожий на кролика из зоны радиоактивного загрязнения. Когда я дернулся, он в испуге отскочил и теперь с озабоченным выражением на морде нюхал воздух. Стоило мне пошевелится, как он подпрыгнул футов на 8 в воздух и 30-футовыми скачками умчался прочь. Смотрелось это очень забавно, и уже совсем собрался расхохотаться, как вдруг меня вырвало.

Испортив траву, я отошел в сторонку и огляделся. Корабль лежал на земле и было очевидно, что больше он никуда не полетит. Некоторое время я бездумно озирал окрестности, пока наконец в мое затуманенное сознание не проникла мысль, что не все в порядке. Что-то было не так, а что именно — понять было сложно.

Ну вот, стоял я так, стоял, пока наконец не догадался посмотреть на небо. Глаза не обманывали меня: на небе были два солнца и какая-то планета, которая явно думала, что она спутник. Я был не на Санкторе.

Нельзя сказать, что меня сильно обрадовало такое положение вещей. По мне, так лучше в тюрьме, там все знакомо и привычно, чем на неизвестной планете без средств связи и еды.

Расстроившись, я сел на камешек подумать. Подумал и понял, что только полный дурак будет сидеть, щурясь на два солнца. Надо оглядеть окрестности.

Долго рассматривать пейзажи не пришлось. Буквально через полмили я наткнулся на группу хижин. Поблизости никто не отсвечивал, но сам факт наличия строений уже внушал некоторый оптимизм: если на планете есть отсталая цивилизация, то и наблюдатели из какой-нибудь благотворительной организации должны быть где-то неподалеку. Мне эта мысль понравилась, и я пошел налаживать дружеские и доверительные отношения с аборигенами.

Но ни тут то было. Хижины были пусты, зато около входа лежал труп охранника с корабля. Рядом с ним валялся крупнокалиберный пистолет с наполовину пустой обоймой. У охранника была проломлена грудная клетка. Все это как-то настраивало на серьезный лад.

Подобрав пистолет, я совсем уже было собрался отступить под защиту корпуса корабля, который к этому времени уже раздумал взрываться, как вдруг моя нога поехала на мокрой от крови траве, и я покатился по пологому склону. Несмотря на всю свою пологость, затормозить у меня ну никак не получалась — влажная трава была как каток. Не успел я сообразить, что нужно втыкать в землю ствол пистолета, как склон кончился, и я с потрясением обнаружил, что падаю в реку, причем до нее еще лететь и лететь. Ну, я и полетел.

Шум от падения моего тела в воду слышен был, наверное, мили за две. Не успели еще исчезнуть круги на воде, как я показался на поверхности и, шумно отфыркиваясь, начал осматриваться. Река текла в ущелье. Вода была довольно мутной, поэтому, как говорили инструкторы в армии,



"визуально определить глубину водоема не представлялось возможным". Зато впереди отчетливо просматривалось некое монументальное сооружение, сильно смахивающее на подьемник. Я решил, что вот они, следы присутствия цивилизованной расы и не торопясь, на спинке, поплыл по направлению к конструкции.

Еще раньше я обратил внимание, что в небе летали какие-то существа, вроде птичек. Ради интереса, я решил попробовать подстрелить одну из них. Попытка увенчалась полным успехом, хотя пошумел я порядочно — в ущелье пистолетный выстрел звучал как локальный атомный взрыв.

Добыча с шумом плюхнулась в воду неподалеку от меня. Когда я разглядел "птичку" поближе, у меня аж мороз по коже пошел. Обтянутая гладкой кожей, со ртом, полным мелких и очень острых зубов, тварь больше всего напоминала помесь пиявки с крокодилом и была так же приятна для глаз, как старая кастрюля.

Неясное предчувствие заставило меня посмотреть на небо. Как выяснилось, очень своевременно: на меня сверху пикировали еще две такие твари. Я выхватил пистолет и в который раз за свою жизнь вознес благодарственную молитву военным техникам, которые умудряются делать пистолеты, стреляющие в любых условиях, даже под водой. Первую пакость я умудрился сбить двумя выстрелами, а вот по второй промазал. Я нырнул, в надежде, что она меня под водой не достанет.

Как я уже говорил прежде, щазззз!!! Разбежался, одноглазый. Крылатая пиявка, даже не затормозив, нырнула в реку и, шустро перебирая крыльями, поплыла ко мне. Ну, я подождал, пока она подойдет поближе, да и замочил ее. Тело быстро подхватило течение и куда-то унесло.

Самое странное, что вокруг корабля повсюду были разбросаны предметы первой необходимости — стимуляторы, осветительные шашки, даже фонарик был! Только потом я догадался, что грузовой отсек взорвался еще в воздухе, и пока он падал, из него успел высыпаться почти весь груз. Случайность, а ведь она мне жизнь спасла!

Доплыл я до предполагаемого лифта. Лифт он, конечно, лифт, да только вот немного странный — у кабины ни поручней, ни загородок. Плоская доска, которая ездит по направляющим вверх-вниз. А я, между прочим, высоты боюсь!

Ну ладно, поднялся. Вход в какое-то помещение в горе, где гнусно пахло. И тишина! Даже птички не пели. Ящики какие-то расставлены. Света мало, да и тот разноцветный, поэтому я в который раз порадовался, что грузовой отсек тоже разбился, и благодаря этому у меня есть фонарик.

Луч света (нормального, а не красного или зеленого, от которых глаза быстро устают!) запрыгал по стенам, выхватывая из мрака предметы непонятного назначения и странные механизмы, в которых что-то шевелилось и булькало. "И зачем мне надо было сюда переться?" — подумал я с искренним недоумением.





Судя по всему, мое недоумение разделяли и коренные обитатели этого подземелья. Я услышал какое-то шипение над ухом и исключительно на всякий случай решил упасть на пол. Надо мной пролетела ракета и взорвалась о стену, осыпав меня осколками рядом стоявшего ящика. Куски дерева вылетели через лифтовый вход, и в наступившей тишине было отчетливо слышно, как они падают в воду.

"Ну ничего себе новости! — успел подумать я. В следующее мгновение я увидел, КТО пытался меня убить.

Неприветливый с виду организм, выше меня на две головы и шире в 4 раза. Вместо рук — ракетницы. "Эх, была не была", — решил я и побежал вдоль стены, попутно стреляя в неприветливого из пистолета. Неожиданно он резко дернулся и расстояние между нами сразу сократилось до нескольких футов. Приняв "на грудь" полторы обоймы, он и в ухе не чесался.

Я бегал вокруг него кругами и недоумевал, почему он не стреляет? Одна ракета — и на таком расстоянии мне не увернутся. Потом внезапно до меня дошло — он просто боялся, что его зацепит собственным выстрелом! Осознав это, я сразу стал относится к нему с большим уважением.

Пока я занимался дедуктивными размышлениями, монстр неожиданно вытянул руку-ракетницу и слегка огрел меня ею по морде лица. Эффект это дало сокрушительный. Я рухнул на пол, попутно успев себя разглядеть в отражении на полированном полу, решил, что выгляжу не ахти как здорово, судорожным движением откатился с сторону и, не особенно рассчитывая на успех, разрядил последнюю обойму прямо в морду ракетоносцу. К моему несказанному удивлению, тот схватился за голову и грузно рухнул на пол. Пол задрожал, после чего наступила тишина.

Я поднялся на ноги, подошел к поверженному противнику и, с опаской пару раз пнул труп ногой. Труп ничего на это не возразил, и я преисполнился осознанием собственного могущества.

Сопровождаемый стайкой ракет в комнату вбежал еще один монстр,. Что-то мне подсказывало, что на любовь и дружбу рассчитывать особо не приходится, поэтому я не стал думать и позорно сбежал из помещения. Забравшись под кучу ящиков, я лихорадочно перезаряжал пистолет, попутно сочиняя текст завещания.

Посидев минут пять в крайне неудобной позе, я осмелился выглянуть наружу. Никого не было видно. "Ушел!" — возрадовался я, выполз из укрытия... и в следующую секунду в панике карабкался обратно, спасаясь от толпы ракет, которые летели ко мне с балкончика, куда успел забраться мой терпеливый друг.

Что, дорогие, продолжения ждете? Вон, поди интересно было, некоторые даже дышать боялись. И правильно боялись, меня перебивать не надо. Нет, нет, и не просите, сейчас рассказывать не буду. Ах, прямой эфир? Ну ничего, пусть те, кто перед "ящиками" сидят, пойдут чайку глотнут, детей спать уло-



жат. А вы пока рекламу-то пускайте, не сомневайтесь. Сейчас я пойду выкурю сигарету... табак на вашей планете запрещен? Уже 3000 лет? А в глаз? Нет, дорогие, хотите, чтобы я рассказывал — делайте все по-моему, а то ничего не получите. Вон, полковник меня хорошо знает, он подтвердит. Видите, опять покраснел? Сердится, бедняга, а сделать ничего не может — не бить же ему спасителя древней расы Нали... АААА! На помощь!!!!! Полковник, ты рехнулся! Слезь с гениталий, я говорю... Хрррр.....

Из вечернего выпуска новостей Двухсот планет 21.12.6778:

"Главная тема сегодняшнего дня — пресс-конференция с бывшим заключенным, личный номер М-1В70306-ДО, который внезапно стал спасителем целой расы. На планете, где обитают Нали ему, по данным наших корреспондентов, уже возведено более 100000 памятников...

...полковнику поставлен диагноз "легкое помешательство", и он отправлен в клинику на лечение..

...раса Скаарджей сегодня прислала посла с известием о полной капитуляции. По данным неофициальных источников, вожди решили, что сражаться с расой, один представитель которой способен уничтожить команду линейного крейсера, невозможно.

...Спаситель Нали, как его называют негуманоидные расы, стал миллиардером. Крупная корпорация, занимающаяся производством Виртуальных Миров, заключила с ним контракт, по которому, на основе его воспоминаний, извлеченных мнемографом, будет воссоздана полная картина происшедшего. Это делается для создания очередного ВМ, которые сейчас столь популярны среди молодежи. Название корпорации пока не разглашается, но известно, что помимо виртуальных развлечений ее сотрудники работают над проблемой путешествия во времени."

Из специального выпуска новостей Двадцати планет 03.05.6779:

"Сегодня на территории производственного комплекса корпорации XX произошла серьезная авария. Во время испытания экспериментальной модели машины времени произошел выброс энергии. Главный генератор отключился. В результате этого полностью исчез рабочий блок, в котором проводилось тестирование нового ВМ под рабочим названием "It's REAL", создающегося по мотивам нашумевшей истории с падением тюремного корабля на планету Нали. Предполагается, что весь блок переместился во времени. Жертв нет. Сотрудники корпорации XXX сожалеют о случившемся, ибо теперь работа над этим ВМ продлится на полгода дольше запланированного."

Газета "Роквилль Ньюс", 3 марта 1991 года:

"Необычное событие произошло сегодня на окраине нашего города. Очевидцы утверждают, что в воздухе на некоторое время завис дом, из которого выпадали какие-то предметы. Потом дом исчез. Так как летающее здание, по словам очевидцев, находилось над домом некоего Тима Свинни, по приказу мэра города через час к нему приехала полиция для выяснения всех обстоятельств случившегося. Сам Свинни утверждает, что никакого дома не видел и высказал здравое предположение, что это был случай массовой галлюцинации. Шеф полиции придерживается того же мнения и настоятельно советует всем жителям..."

От автора. В 1991 Тим Свинни зарегистрировал в мэрии города Роквилль компанию Epic Megagames.

Рождественский Дух Прошлого

Unreal



Жанр	3D-action
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Epic MegaGames & Digital Extremes
Системные требования	Pentium 166, 32Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium II266, 64Mb RAM, 3Dfx 2
Multiplayer	Internet, LAN, модем
	Windows95

Итак, господа. Свершилось. После трех лет тревожного ожидания на наши винчестеры пришел Unreal.

Компания Epic Megagames рассчитала все очень точно. Два года разговоров о грядущем хите. Когда все к ним привыкли и перестали на них обращать внимание, наступила тишина. Прошло некоторое время, и народ забеспокоился: а как там Unreal поживает? Разработчики хранили гробовое молчание, а потом в один прекрасный день отдали на растерзание изголодавшимся по хорошим 3D шутерам игрокам альфа-версию. Люди в нее поиграли, нашли, что вещь очень сырая, что тормозит безбожно, и что могло бы, в конце концов, после двухлетнего ожидания и получше быть! Разработчики ничего на зто не ответили, а просто через пару месяцев взяли и выпустили в свет финальную версию.

С тех пор прошла неделя. Первые три-четыре дня игроки, которым посчастливилось заполучить игру, тихо ее рассматривали со всех сторон, и только потом начали в Internet'е появляться робкие сообщения на тему "Unreal — круто ли зто?"

Да полноте, батенька. Круто, да еще как! Вон, даже Дух вдохновился рассказ изваять, а ведь он берется за худ. произведения, только когда что-либо потрясает его воображение.

Любая игра начинается с предыстории. Unreal не исключение.

Вы — заключенный, которого везли на тюремном корабле Vortex Rikers. В силу каких-то, пока неизвестных вам причин, летающая тюрьма потерпела катастрофу на неизведанной планете. Надо всех победить и выжить.

В общих чертах так. А на самом деле...

Unreal — первый 3D-action, где сюжет развивается не натужно, с помощью заставок между уровнями или, еще того пуще, зкранов с текстом, а вполне естественно и злегантно, прямо на протяжении игры. На первом уровне будет только один монстр, да и тот убежит, не дав с ним подраться. А все потому, что первый уровень — зто, фактически, сюжетная завязка игры, и он предназначен не для того, чтобы игрок впал в панику от обилия злой живности в игре, а чтоб проникся он(игрок), бедолага, атмосферой игры, полнее ощутил контакт с миром, на протяжении трех лет создававшимся Epic Megagames.

Именно зту цель преследовали разработчики, и они ее догнали и скрутили. Атмосферой игры проникаешься сразу и надолго. По мере прохождения первого уровня становится ясно, что все на корабле, кроме вас, любимого, мертвы, корабль летать больше не может, а обитатели планеты вам явно не рады. Подбежав к одной из дверей, игрок пытается ее открыть. Неожиданно она застревает, из щели, образовавшейся между дверью и полом доносятся вопли, стоны и рычание, слышны выстрелы и треск рвущихся мяса и сухожилий. Потом дверь открывается и вы видите убегающего монстра и кучу на полу. Куча недавно была человеком. Вот и начался Unreal.

На протяжении всей игры вам будет рассказана, а местами и показана история рассвета и заката древней расы, история ее порабощения и медленной деградации. Все зто повествуется серьезно, юмор в Unreal'е отсутствует напрочь. Хотя, на первый взгляд, некоторые действия монстров кажутся забавными, постепенно понимаешь, что зто далеко не так. Просто они обыденные, разработчики сделали врагов полноценными персонажами, а не примитивными автоматами, у которых есть только один алгоритм действий —"Увидел цель — попытайся убить цель!" Но об зтом позже.



Уровни

Дизайн игры в принципе очень хорош, а уровни, — так зто просто сказка.

Во-первых, они идеально сбалансированы: нет ни прямых коридоров, длиной в несколько километров, ни чудовищных лабиринтов, как в Hexen2. Все логично, поэтому заблудится очень и очень сложно.

Обещанной нелинейности нет и в помине. Кого-то зто возмутит, а на мой непредвзятый взгляд нет ничего хуже, чем необходимость по несколько раз возвращаться назад, чтобы что-то там такое повернуть.

Разработчики решили не заставлять игрока пробегать марафонские дистанции в поисках ключа. Теперь любая дверь открывается или сама по себе, или рубильником, который где-то неподалеку. За зто им отдельное спасибо — очень давно уже не появлялось класси-

ческих 3D-action. Большинство игр были с какими-то наворотами, присутствие коих разработчики оправдывали необходимостью внести свежие идеи в жанр.

Все уровни в игре колоссальных размеров. Чтобы пересечь долину, что во втором уровне, потребуется около трех минут быстрого бега по прямой. А ведь уровни велики не только по горизонтали, но и по вертикали!

На одной карте можно последовательно побывать на природе, потом попасть в рубку управления чем-то не очень понятным, а затем очутится в замке, построенном с явной оглядкой на сооружения инков. Архитектура построек продумана до мельчайших деталей, каждое здание — произведение искусства. Иногда погибаешь только потому, что загляделся на фреску на двери. Про то, что все безумно красиво, упоминать не стоит — и так понятно, что лучше еще ничего и нигде не было. По сравнению с Unreal'овскими, уровни второго Quake просто не смотрятся.

Еще одно нововведение — теперь уровни следуют один за другим непрерывной чередой, не прерываясь на заставки и подведение итогов. Это создает ощущение целостности игры, добавляя реализма в игровой процесс.

Население

Мыслители

Монстры. Умные. Хитрые. Сообразительные. Живучие. Красивые.

Вы нигде не встретите больше чем двух монстров сразу. Иногда на целом уровне из монстров только есть только пара Skaarj и 3-4 стрекозы. И, что самое интересное, мало никому не покажется.

Надо полагать, в Quake'ах вы уже привыкли пробегать мимо монстров, расстреливая их на ходу и даже особенно не маневрируя? Да? Так вот, теперь в срочном порядке придется отвыкать.

Враги в Unreal'е поумнее многих ботов будут. Когда Skaarj понимает, что вы сейчас попытаетесь пробежать мимо него по коридору и зайти со спины, он просто подвигается в сторонку и загораживает проход. Если стрельба ведется из оружия с малой скоростью полета снаряда (например, ракетницы), то монстр хладнокровно делает шаг в сторону с предполагаемой траектории полета ракеты. Когда у противника остается мало жизни, он (Правда, это зависит от каждого конкретного монстра. Порой у меня возникало ощущение, что и от его настроения) пытается убежать.

У каждой разновидности оппонентов (а разновидностей около 30) есть свои приемы борьбы с непрошеными гостями. К примеру, Brute предпочитает расстреливать противника с дальней дистанции ракетами, но при случае с удовольствием попытается засветить своей базукой вам по лицу. Когда расстояние между Brute и вами небольшое, ракетами он не пользуется, боится, что его самого может зацепить осколками.

Но самые опасные противники в игре — это Skaarj. И это вполне справедливо — в конце-концов, именно они создали всех остальных монстров, следовательно, и мозгов у них должно быть побольше.

Драка со Skaarj — самая настоящая дуэль, в которой часто человек проигрывает компьютеру. На это есть несколько причин, и все они очень объективные.

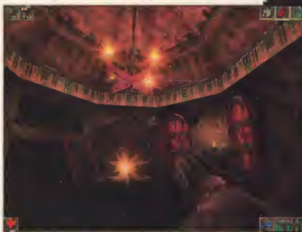
Во-первых, у Skaarj броня. Чтобы уничтожить его, нужно не меньше трех точных попаданий из ракетницы. Во-вторых, в него из ракетницы еще попасть надо. Когда Skaarj видит ракету, он просто-напросто делает кувырок вбок и уходит из зоны поражения. Если по нему начать стрельбу из пулемета с близкой дистанции, то он подпрыгнет, сделает сальто в воздухе и приземлится у вас за спиной. Так как проделывает он эти трюки с невероятной скоростью, совсем немудрено потерять его из виду, что в разгар боя смерти подобно — вам отрежут голову.

В третьих, Skaarj хорошо вооружен и блестяще использует свое оружие. Для стрельбы у него есть мощный разрядник (2 штуки), а для ближнего боя — выдвигающиеся шипы на каждой лапе.

В четвертых, читайте очень внимательно, стрейф уже не является универсальным средством выживания. Если бежать к Skaarj по прямой, то он стреляет прямо в лоб. А вот при попытке игрока хоть чуть-чуть пострейфится, он начинает палить с упреждением, так что заряды ловишь и рванувшись вправо, и дернувшись налево. Надо ли говорить, что Skaarj стреляет с любого расстояния одинаково хорошо?

Возможно, вы захотите спросить: а почему такое внимание уделятся одному монстру? А остальные?

Объясняю. Весь Unreal проходится под знаменем схваток со Skaarj. Остальные монстры служат... чем-то вроде отдыха. Даже с боссом (а есть и такие!) порой проще справится, чем с каким-нибудь настойчивым шипоносцем. А еще... не хочется портить вам удовольствие от встречи с неизвестным. Вот будет гайд, в нем всех подробно изучим, препарируем и представим на рассмотрение общественности. А пока просто ждите сюрпризов.











Теперь к вопросу о реалистичности поведения монстров. Представьте себе такую ситуацию. Вас убил Skaarj. Вот он подходит к бездыханному телу, и наклоняет голову, чтобы его рассмотреть. Но ему мешают волосы, не волосы, в общем, то, что у него на голове растет. Он, резко вскинув голову, откидывает мешающие пряди назад и присаживается на одно колено. Теперь ему надо отрезать у вас голову. Зачем — неизвестно, да и не важно это.

Дальше события могут развиваться по-разному. Skaarj может раздумать заниматься препарированием, или просто его внимание привлечет какой-нибудь посторонний звук. В этом случае он убежит выяснять, что там происходит. Второй вариант, когда он выдвигает шипы на руке и отрезает вам голову, после чего уходит с довольным лицом и сознанием выполненного долга.

И, наконец, иногда шипы заедают. Ну не вылезают, и все тут! В этом случае озадаченный «юный натуралист» несколько секунд смотрит на руку, из которой по идее должны уже давно торчать две сабли, и начинает другой рукой что-то подкручивать у основания шипов. Крутит-крутит, а ему волосы мешают. Приходится все время откидывать их назад. Наконец или шипы сдаются и вам таки отрезают голову, или Skaarj разочаровывается в своей технике и, слегка ссутулившись, грустно удаляется.

Таких моментов в игре будет очень и очень много, и не обязательно подобные вещи будут проделывать Skaarj. Самая что ни на есть тупая пиявка может внезапно вызвать лифт, на котором стоит игрок и встретить его отчаянной пальбой, когда двери кабины откроются.

Все монстры научились использовать ландшафт во время своей деятельности: прячутся за колонны, ныряют в воду (это только в том случае, когда монстр плавать умеет).

И, наконец, главное и последнее о врагах: Unreal — это первая игра, в которой не чувствуется, что все ждут именно вас. У каждого монстра есть свое дело, которым он и занят, а появление игрока воспринимается им как досадная неприятность. Единственное исключение составляют монстры-охранники, но это у них профессия такая — уничтожать непрошенных гостей. А все остальные вовсе не рады вашему появлению, а, если и вести себя прилично (в смысле, не вбегать в помещение, паля во все стороны), то есть шанс, что враг оторвется на мгновение от пульта управление, скажет вам что-то неразумительное и махнет лапой в сторону выхода: "Мол, хватит тут, иди себе, пока можешь!". Особенным миролюбием отличаются техники — пока в них не выстрелишь, они даже не смотрят, кто там пришел.

Коренное население

Уже не мыслители

Skaarj — пришельцы. На этой планете они такие же чужаки, как и мы с вами. А вот Nali — местные. Кто такие Nali?

Если пользоваться компьютерно-игровой терминологией, то Nali — это NPC. Но в случае с Unreal'ом, такое утверждение было бы не совсем верным. Nali — это основа сюжета.

Когда на планету попали Skaarj — представители военизированной расы, где личная смелость и отвага ставятся выше любых моральных принципов (в их человеческом понимании, термин "мораль" в лексиконе Skaarj отсутствует), они обнаружили, что Nali очень плохо представляют себе, что такое война или драка. Почему бы их не поработить, подумали вожди?

Сказано — сделано. Буквально за несколько лет Nali, из высокодуховных существ, создававших прекрасные произведения искусства и раскрывшие секрет духовных сил разума, превратились в тупых животных, в редкие минуты просветления грезящих о былом могуществе и силе.

На протяжении всей игры вы будете сталкиваться с примерами использования Skaarj рабского труда Nali. Они что-то носят, их бьют, когда Nali попадается под ноги надсмотрщику, его зачастую убивают. Когда труд Nali не нужен, их разгоняют по хижинам, где горит огонь и хранятся старинные философские книги.

Сначала не очень понятно, как можно использовать коренное население в своих целях. Как правило, первые 3-5 четвероруких погибают от рук игрока, ибо нервы у него уже на пределе, соответственно и стреляет он во все, что движется. А потом выясняется, что они не просто так машут четырьмя руками и кричат что-то неразборчивое. Руками размахивают — это за собой зовут, а кричат "Follow me!", что в переводе значит "Следуй за мной". Если пойти за Nali, то он покажет секретную комнату с разными полезными приятностями. Так что помогайте четырехруким, господа! Может, сегодня ты его с дыбы снимешь, а завтра он тебе оружия подкинет.

Кстати, бывают моменты, когда вбегаешь в комнату, а там Skaarj издевается над Nali. Немедленно прекращайте

избиение, ибо благодарный коренной житель, если вы его спасете, что довольно сложно) вполне может показать вам место, где лежит что-нибудь особенно ценное.

Ружья и плевательницы

Оружие в Unreal'e можно охарактеризовать как симпатичное и необычное. Симпатичность его заключается в том, что им приятно пользоваться, а необычность — не всегда понятно, как это делать.

Как и в Jedi Knight, у каждого оружие есть два режима стрельбы — стандартный и еще один.

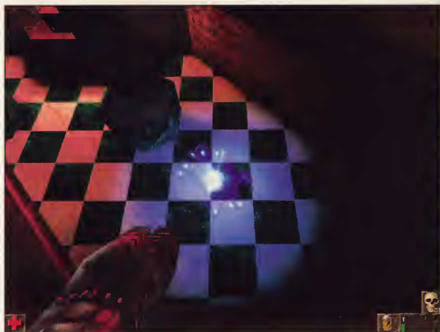
Dispersion Pistol — энергетический разрядник. Самое слабое оружие в игре. Стреляет синими разрядами с невысокой скоростью полета. Когда кончается энергия, начинает самозаряжатся до десяти зарядов. В альтернативном режиме стрельбы способен в течении нескольких секунд накапливать заряд, что увеличивает его поражающую мощность. Рекомендуется для убиения слабых врагов, вроде стрекоз, дабы не тратить на них патроны более мощного оружия.

Automag — пистолет. Стреляет пулями. У него неплохая скорострельность, поэтому если не выпускать монстра из зоны поражения, есть шанс убить его. Удобен для уничтожения летающих целей. В альтернативном режиме увеличивается скорострельность.

Stinger — подобие пулемета. В качестве патронов использует синие кристаллы. Отличается очень хорошей скорострельностью и силой поражения цели., однако с дикой скоростью расходует боеприпасы. В альтернативном режиме стреляет не очередями, а пучком кристаллов, которые летят по расширяющемуся конусу , что избавляет от необходимости тщательно прицеливаться. Незаменим при бое со стаей мелких монстров или одним неповоротливом.

ASMD — аналог quake'овского Railgan'a. Стреляет плазменным зарядом, который разгоняет до невероятной скорости магнитное поле. Из-за ионизации воздуха после заряда остается синий след в воздухе. Относительно долгое время перезарядки делает ASMD идеальным оружием для стрельбы по неподвижным мишеням, но применять его во время боя с кем-нибудь шустрым довольно сложно. В альтернативном режиме стреляет усиленным зарядом плазмы с меньшей скоростью полета.

Eightball — ракетница-гранатница. Оружие победы. Гранаты, в зависимости от режима стрельбы, или летят сами до упора, или подчиняясь законам физики, описывают красивую дугу в воздухе. В первом случает детонация происходит при соприкосновении с любой поверхностью, во втором — только при попадании во что-нибудь живое. Если все вокруг уже умерли, то граната взрывается самостоятельно через несколько секунд после выстрела. Если мишень несколько секунд находится рядом с крестиком прицела на экране, то прицел становится красным кружком. Это означает, что ракета "запомнила цель (только в основном режиме стрельбы), и если бедная мишень отойдет в сторону, то ракета все равно догонит и еще добавит:).



Flakcannon — непонятно что. Патроны — упаковки взрывчатки, смешанной с железными обломками. В обычном режиме стреляет пучком обломков (до десяти), которые рикошетируют от твердых поверхностей, в альтернативном — выплевывает всю упаковку, которая взрывается через несколько секунд, распространяя вокруг себя облако железных ошметков. Очень и очень удобное оружие. Три точных выстрела — и Skaarj мертв.

Razorjack — дискомет. Стреляет стальными звездочками, которые рикошетируют по-страшному. При всей своей внешней внушительности это довольно слабое оружие. В альтернативном режиме начинает стрелять быстрее.

Gesbiorifle — стреляет зелеными плевками вещества, по свойствам напоминающего смесь кислоты и радиоактивных отходов. Плевки не тонут в воде, но зато прилипают к потолку и стенам. Не действуют на монстров с зеленой кровью, у них к кислоте иммунитет. Плевок, через несколько секунд взрывается. Если неподалеку есть еще "зеленая гадость", то детонирует и она. Потренировавшись, можно научится делать минные поля. В альтернативном режиме размер плевка становится в пять раз больше, соответственно и поражающая сила увеличивается пропорционально. Минус — чтобы в патроннике накопился большой плевок, нужно очень много времени.

Rifle — ружье. Большое. Длинное. Мощное. Почти противотанковое. Skaarj сносит с трех попаданий. В альтернативном режиме можно пользоваться оптическим прицелом, что очень удобно и приятно. Можно кому-нибудь отстрелить голову. (Кстати, Skaarj (вас, наверное, уже достало постоянное упоминание этих товарищей, но что поделаешь: вся игра строится на общении с ними), после лишения головы делает несколько шагов вперед, размахивая шипами, и только после этого падает.

Minigun (Маленький пистолет). Такое название можно расценивать или как издевательство, или как шутку. Minigun — двуствольный пулемет с 6 сменными стволами. Скорострельность 8 выстрелов в секунду в нормальном режиме и 16 — в альтернативном. За несколько секунд выносит любого монстра, причем те, как правило, и пикнуть не успевают. Очень рекомендую.

Predmetory

Unreal не отличается разнообразием предметов. Большинство из них даже не заслуживают упоминания, ибо стандартные они! Но вот оставшиеся...

Во-первых, конечно, переводчик. Он переводит все тексты на иностранном языке, которые попадаются в игре: надписи, указатели. периодически переводчик выдает сообщения, полные глубокого смысла и философских размышлений. Откуда он их берет — непонятно, но загружают эти тексты необычайно.

Осветительные патроны. Они тоже были бы очень неприметной деталью мира Unreal, если бы не одно странноватое качество: патрон, зажженный в углу необъятного зала, очень неплохо



освещает все помещение ровным, немигающим светом. После тог, как светилка догорела до конца, она взрывается, поэтому, когда уж совсем прижмет, патроны можно использовать как слабенькие динамитные шашки.

Силовое поле. На несколько секунд создает в воздухе полупрозрачную и абсолютно непрошибаемую стену. Удобно использовать на открытом воздухе, когда со всех сторон стреляют, а погибать не хочется, или наоборот, в узком коридоре, чтобы закрыться от какого-нибудь настойчивого монстра.

И, наконец, самый приятный, на мой взгляд, предмет в игре. Фонарик. Если его включить, то прямо по курсу появится пятно света. Когда ваш взгляд будет двигаться, пятно будет двигаться вместе с ним. Незаменим в многочисленных темных коридорах, когда со всех сторон нападают, у куда стрелять — не видно. Да и просто, это очень красиво, поэтому в минуты затишья можно включить фонарик и полюбоваться, как здорово сделали источники света программисты Epic Megagames.

Разобраться со всеми остальными предметами несложно. Вспоминаем Quake 2 и — вперед, с песней, простите, фонариком, к победе!

Нас много, а Unreal один

Это я к тому, что уже в сам Unreal встроены боты и карты для Deathmatch'a. Почему до такой простой идеи не додумались остальные action-мейкеры — непонятно, но факт, как говорится, на лице: Unreal первый. И на то есть серьезная причина: играть "вмногером" на уровне из однопользовательской игры практически невозможно, уж слишком они здоровые и неудобные для постоянной беготни. Если на таком уровне будет меньше, чем 20 человек, то они просто разбегутся по углам и потеряются в хитросплетениях коридоров и водоемов. Уровни для однопользовательской игры предназначены для однократного прохождения с помощью интуиции, второй раз там делать уже нечего.

Уровни для Deathmatch'a сделаны грамотно. Запоминаются легко, долго вхолостую бегать не надо. Вот только, в отличие от уровней основной игры, в многопользовательских уровнях небо статичное, да и снаряды об облака взрываются. Непорядок.. Но в целом недурственно.

Теперь о ботах. Как это не парадоксально, но в отличие от монстров, они сообразительностью не отличаются. Бегают и стреляют они прилично, но их периодически заклинивает, и бот начинает, к примеру, кругами плавать в бассейне и стрелять из пулемета, до тех пор, пока не утонет или патроны не кончатся. Но, когда нет возможности поиграть с живыми соперниками, на первое время и боты подойдут, с ними хоть уровни запомнить можно.

А вот когда нас очень много...

Вступаю я на зыбкую почву. Почти болото. Пишу про multiplayer... Нyyyy, как бы так выразится... Ладно, вздохните с облегчением, любители подраться на полях Quake. Многопользовательская игра в Unreal'e не столь интересна, как оная в Quake и Quake 2.

Почему? Да все потому же: плохо сбалансированное оружие. А вообще, у меня сложилось впечатление, что во время Deathmatch'a убойная сила оружия слегка, как бы это сказать, усредняется, что ли? Слабое оружие становится несколько сильнее, а сильное — немного слабее. Но, как я уже говорил, это всего лишь предположение. А так... Пока имеет смысл играть в Deathmatch Quake 2. А потом, глядишь и патч разработчики выпустят.

Sounds of love

Звук в игре превосходный. Сочный, красивый, разнообразный. В крупных помещениях слышно эхо. Монстры рычат, разговаривают, топают. По громкости шагов можно определить расстояние до оппонента. Под водой звуки становятся глуше, и искажаются течением.

А вот музыка... Это что-то. Unreal — это первая игра, в которой музыка концептуальная и непосредственно связана с сюжетом. Для каждого уровня — своя музыкальная композиция, более того, во время боя композиция меняется на более динамичную. Ее и вне игры слушать приятно, а уж играть. Лучшее музыкальное оформление за всю историю существования жанра 3D-action. И точка. Вопрос закрыт и обсуждению не подлежит.

Финал

Unreal — это, на данный момент времени, самый лучший 3D-action. Графика, музыка, монстры, оформления, предыстория и сюжет — все это вместе дает потрясающую по своей привлекательности и динамизму игру. То ли Epic Megagames кто-то рассказал, то ли они сами догадались — но им удалось создать игру, которая по играбельностии не уступает творениям id Software, а графикой значительно превосходит их. Шедевр. Так что Quake 2 придется немного подвинуться на пьедестале с надписью "3D-action всех времен и народов." А если исправится положение с multiplayer'ом, то и слезть оттудова. Но пока Quake и Unreal будут править вместе — один в сетевой игре, другой в однопользовательской. И, чтобы спихнуть этих диктаторов, разработчикам других компаний придется очень и очень постараться.

Данила Матвеев

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика 3Dfx	●●●●●●●●●● ★★★★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●●●
Рейтинг	10.0

Время освоения: от 0.5 до 3 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Prince of Persia 3D

Жанр	3D-action
Издатель	Red Orb Entertaiment
Разработчик	Broderbund Software
Дата выхода	конец 1999 года
	Windows 95

В последнее время на рынке компьютерных игр для PC все чаще используется следующая практика: старые игры возрождаются, доводятся до нужной кондиции, дабы соответствовать современным требованиям, и выпускаются в продажу. Таким образом, издаваемый продукт убивает сразу двух зайцев: с одной стороны, проект привлечет внимание бывалых геймеров, которых медом не корми, дай поиграть в милый сердцу Digger и Elite. С другой, получившаяся игра являет собой полностью законченный программный продукт, способный полноправно конкурировать с другими играми. Однако, зачастую вторым условием пренебрегают, в результате разработчики выезжают исключительно за счет известности прототипа. А сама игра, как говорится, — ни рыба, ни мясо.

На выставке E3 был показан совместный проект фирм Red Orb Entertainment и Broderbund Software — новая игра Prince of Persia 3d. Название навевает приятные воспоминания. Перед мысленным взором тут же предстает арабский юноша в чалме и шароварах, и вспоминаются все его похождения на 286-ых компьютерах. Ведь игра была хитовой, пластика и реализм движений по тем временвм достойны были всяческих похвал. После выхода второго Prince of Persia, Broderbund как-то задвинула на это дело и занялась разработкой серии Magic Carpet. И вот, практически четыре года спустя, появилась надежда снова перенестись в древнюю Аравию и встретиться со старыми знакомыми. Но все течет, все меняется. И нас ожидает новый, полностью трехмерный мир.



Вторая часть, как известно, заканчивается победой принца над Джафаром — султанским везирем и колдуном. И снова некоторое время принц и принцесса наслаждаются мирной жизнью. Но силы тьмы не дремлют. Как-то раз в дворец приезжает на гастроли бродячий цирк. На первом же представлении принца похищают прямо из королевской ложи (куда стража смотрела — непонятно), стукают чем-то тяжелым по голове, связывают и отвозят за тридевять земель. Принцессу, тем временем, околдовывает новоиспеченный племянник султана, который в ближайшее время планирует на ней жениться. Само собой, против ее воли. Приходя в себя, принц с удивлением видит, что находится не в султанской опочивальне, а в темной сырой темнице. Естественно, вам предстоит помочь выбраться незадачливому герою из заточения и восстановить порядок в королевстве.

Как видите, сюжет остался на прежнем уровне. А как насчет Gameplay, новых видов оружия и прочего? Естественно, разработчики обещают кучу нововведений в данной области. В частности [illegible] вая вселенная будет состоять [illegible] оценных уровней, представ[illegible]х собой [illegible] города древней Персии. Появится несколько новых противников, в то же время останутся и старые добрые стражники. На данный момент известно, что принц сможет завладеть тремя различными видами вооружения. В правом деле спасения королевства ему поможет верная сабля. По ходу игры вы также приобретете арбалет, что позволит поражать врагов на расстояние. Само собой, у медали есть и обратная сторонв — теперь враги будут прятаться в укрытиях и оттуда расстреливать нашего героя. Третье орудие убийства пока что засекречено, видимо, разработчики приготовили нечто грандиозное.

Сценарий игры будет писать сам Джордан Мехнер, человек, создавший в свое время первого Prince of Persia.

В графическом плане игра использует новый движок NetImmerse 2.0, разработанный фирмой Numerical



Design. По заверениям создателей, их творение во многом превосходит используемый доселе в большинстве трехмерных игр Motion Capture. В NetImmerse процесс создания трехмерных моделей происходит приблизительно следующим образом. Вначале все движения персонажей выполняют приглашенные для этого дела гимнасты. Выступления записываются на пленку, после чего онв переходит в руки художников-трехмерщиков. Те, в свою очередь, вначале делают грубую модель (эскиз), после чего занимаются ее доработкой. После многократного просмотра пленки художники фиксируют практически все детали движений персонажей, добиваясь их максимальной реалистичности. Все в[illegible]анные дейст[illegible] производит[illegible]льной програм[illegible] для трехмер[illegible] анимации — Motion Factory's Motivate.

Осталось только добавить, что выход Prince of Persia 3d ожидается в конце 1999 года. И пока, судя по скринам, нельзя сказать, чтобы игра была чем-то выдающимся. Поживем — увидим.

ViV

Gore

Жанр	3D-action
Издатель	не объявлен
Разработчик	4D Rulers Software
Дата выхода	не объявлена
	Windows 95

Недавно компания 4D Rulers Software анонсировала свой новый проект под названием Gore. Сами разработчики называют Gore «классическим 3D-action» и, следует отметить, их оценка верна.

Сюжет в игре, конечно, есть, но он настолько тривиален, что пересказывать его полностью нет смысла. Идея заключается в том, что существует некий злой главарь мафии, который правит миром, а у специального военного подразделения есть технология, которая может уничтожить бандита. Бандит выкрадывает технологию, после чего на землю прилетают инопланетяне и отправляются в прошлое, где вы, в роли суперсолдата, должны всех (в смысле — злого бандита и инопланетян) победить.

Простенький такой сюжет. Но Gore — это первый 3D-action, находящийся сейчас в разработке, о котором его создатели не говорят, что «сюжет в игре играет очень важную роль». Напротив, они честно признаются, что это будет классическая трехмерная стрелялка с видом от первого лица, где от игрока потребуется только хорошая реакция и умение восторгаться графикой.

На сайте 4D Rulers Software объявлено: «нам кажется, что графический движок, на основе которого создается Gore, позволит нашей игре стать киллером семейства Quake». Ладно уж, что только кажется.:) Скромность — качество хорошее.

А если серьезно, графическое исполнение Gore действительно заслуживает если не восторгов, то, по крайней мере, горячего одобрения со стороны общественности.

Движок игры создала компания Slam Software, ничем особенным себя до сих пор не зарекомендовавшая. Он полностью трехмерен, все персонажи созданы с использованием технологии Motion Capture. В Gore собраны все спецэффекты, придуманные до сих пор, причем реализовано все это (по крайней мере, на данный момент) программно! Поддержка 3Dfx будет готова только через три месяца. И это есть правильно, так как без «реализации аппаратной акселерации» (так было написано в рекламном проспекте одной фирмы:)) на судьбе этого проекта уже сейчас можно ставить большой и жирный крест. Чего делать совсем не хочется, ибо в игре будет очень много маленьких приятностей.

Например, «система локального поражения объекта». Сие хитрое предложение означает, что если попасть монстру в голову, то он умрет сразу, без мучений. Но если ранить его в ногу, он просто начнет хромать и, соответственно, станет медленнее передвигаться. Чтобы игроку сразу стало ясно, куда он попал, при нанесении повреждений любому объекту текстуры на нем (объекте) поменяются (до сих пор подобная система была полностью реализована только в Descent: Free Space — The Great War). Поранили противнику ногу — покажется кровь, на камне от выстрела появится выбоина и т. д. А вот отстреливать от монстров различные подробности анатомии вам никто не даст. Жалко, но тут уж ничего не поделаешь.





В игре будет множество различных спецэффектов, как широко распространенных, вроде тумана и динамического освещения, так и тех, которые являются ноу-хау 4D Rulers Software и поэтому пока не разглашаются. Известно лишь, что разработчики придумали нечто потрясающее, связанное с преломлением света в жидкости.

Чтобы внести некоторый элемент новизны в каждый последующий уровень игры, текстуры поверхностей, таких, как стены, потолок и небо, будут генерироваться в реальном времени по специально разработанным по такому случаю алгоритмам. Это означает, что количество и форма облаков на небе зависит от направления ветра и существующей в данный момент погоды (!),а стена будет состоять из кирпичей разной формы. Идея просто замечательная, но только в случае, если алгоритмы генерации текстур будут достаточно сообразительными, чтобы не делать облака в форме звездочек или букв алфавита.



«В Gore будут самые необычные монстры за всю историю существования жанра 3D-action».

Ну, может быть, и не самые необычные, но рассказанное про них разработчиками очень занимает воображение. К примеру, у каждого из монстров одного вида будет разный уровень AI. То есть, на одном уровне можно будет встретить двух, скажем, пиявок. Первая будет ну совсем тупая и сама кинется грудью на ракетницу. А вот вторая начнет всячески прятаться и уворачиваться, затем притворится мертвой, и, когда вы повернетесь к ней спиной в полной уверенности, что победили, нападет сзади.

Продолжим. Некоторые монстры с легкостью передвигаются и по полу, и по стенам. Они будут красться за вами и, улучив момент, когда после тяжелого боя жизни у вас останется процентов де-



сять, как прыгнут сверху. Стаей, ибо некоторые противники живут в коллективе.

Обещают также монстра, способного делать вид, что он — это вовсе даже не он, а просто камень или ветка. Но об этом сказано так мало и неубедительно, что особо рассчитывать на это не имеет смысла. Хотя, а вдруг? Может, и будет маскироваться. В общем, посмотрим.

«В Gore игрок сначала получит несколько знакомых ему по другим играм видов оружия, но потом ему придется сражаться механизмами, аналогов которых нет ни в одной существующей или находящейся в разработке игре жанра 3D-action».

Пока есть информация только об одном смертоубийственном приспособлении — ракетнице, стреляющей простыми ракетами и гранатами с нервно-паралитическим газом. Смысл этого оружия в том, что сначала можно запустить в окно гранату с газом, а когда из помещения выбегут чихающие и кашляющие (!) монстры, их без проблем можно расстрелять обычными ракетами.

Multiplayer. Возможна игра по LAN'у, Internet и модему. Каждый желающий, при наличии у него достаточно быстрого соединения, сможет организовать свой собственный сервер, поддерживающий до 100 игроков. В комплект игры войдет мощный редактор уровней, при помощи которого можно не только создать свой собственный эпизод, но и перепрограммировать AI монстров.

Если разработчики выполнят даже половину того, что обещают, то в Gore поиграют многие. Ну, а уж если они воплотят в жизнь ВСЕ свои идеи, да еще на хорошем уровне, то... компания 4D Rulers Software получит титул «Самая правдивая компания года».:)

Данила Матвеев aka Demien



NOX

Жанр	Action с элементами RPG
Издатель	Virgin
Разработчик	Hyperion
Дата выхода	Четвертый квартал 1998 года
	Windows 95

Лавры Diablo – игры, завоевавшей сверхпопулярность, – не дают спокойно спать многим командам разработчиков, которые пытаются создать что-либо сопоставимое по качеству с шедевром Blizzard. Примеров таких попыток много. В частности, игра NOX, разрабатываемая компанией Hyperion, тоже будет очень похожа на Diablo (что, в принципе, не так уж плохо).

Сюжет игры незатейлив: вам предлагают поуправлять магом, который ну очень хочет стать "Высшим Волшебником". Для получения этого звания игрок должен преодолеть восемь обширных уровней, каждый из которых уникален по своему графическому исполнению.

С самого начала вам придется сражаться с многочисленными монстрами, коих в игре будет большое разнообразие: от малюток импов и диких волков, до здоровых, сильных, но очень глупых огров-великанов. Но монстры – не единственная опасность, с которой вам придется столкнуться: всевозможные ловушки, падающие камни, вращающиеся стены и ямы с шипами также станут серьезным препятствием на пути к победе. Защитой от всех этих опасностей послужат всевозможные заклинания (маг все-таки). Не все заклинания доступны с самого начала игры – на момент старта ваши магические способности очень ограничены и, следовательно, можно использовать лишь самые слабые заклинания. А более мощные будут даваться игроку за выполнение различных квестов.

Магия в игре делится на три на три основные группы – «три цвета волшебства». Так, красная магия – это магия наступательного действия, то есть всевозможные шаровые молнии и огненные заряды. Зеленая магия – магия природы: самолечение и защита от врагов. Синяя – магия иллюзий, дающая возможность использовать заклинания телепортации, невидимости и способности к мимикрии. Всего же обещано более 100 разнообразных заклинаний, многие из которых можно комбинировать, достигая воистину невероятного эффекта.

Так же, как и в бессмертном творении Blizzard, в NOX вид на поле сражения изометрический, то есть "сверху и немного сбоку". Но это не означает, что можно будет, как в Diablo, увидеть все, происходящее за глухой стеной – персонажу дано наблюдать лишь то, что находится в зоне прямой видимости.

В игре будут тщательно воссозданы реальные законы физики. Это означает, что, к примеру, на противника можно уронить шкаф с магическими колбами. Звучит заманчиво, не так ли?

Памятуя о популярности battle.net, разработчики NOX решили уделить многопользовательской игре особое внимание. Играть можно будет как по LAN'у, так и через Internet. Во время игры в режимах capture the flag, deathmatch и scavenger's hunt обзор у игроков увеличится, позволяя видеть все поле битвы. Можно будет "минировать" предметы, ставить разнообразные ловушки или, вызвав из преисподней демонов, натравить их на партнеров по игре. В общем, многопользовательский режим обещает затмить одиночную игру. Реверанс по адресу battle.net?

Если разработчики выполнят все свои обещания, игра получится очень и очень неплохая. Вот только спрайтовая графика в 1998 году уже как-то не смотрится. А так... Если NOX выйдет раньше, чем Diablo2, то какое-то время в нее будут играть. А если разработчики замешкаются, то тогда извините: Diablo2 – forever! Это очевидно уже сейчас.

Апекс Подгорецкий



Turok 2

Жанр	3D–action
Издатель	Acclaim
Разработчик	Iguana
Дата выхода	конец 1998 года
	Windows 95

Turok, в конечном счете, был провальной игрой. Разумеется, речь идет о PC–версии, так как бедные приставочники восприняли ее как дар Божий и некоторое время активно в нее играли.

А вот компьютерщиков Turok не особенно впечатлил. Очень красивый, с грамотно сделанными спецэффектами и приемлемыми требованиями к компьютеру, он был откровенно скучный. Бегаешь, простите, как дурак, по абсолютно неинтерактивным уровням, стреляешь по динозаврам, которые всегда выскакивают неожиданно, ибо туман начинается под самым носом у игрока. Как правило, человека хватало только на то, чтобы включить все оружие с помощью паролей, вызываемых из главного меню (дурная наследственность, еще с приставочных времен осталось), поохать несколько минут на тему "Ой, как синенький лучик красиво в небо стреляет", после чего компакт убирали на дальнюю полку шкафа и запускали Quake 2.

Acclaim и Iguana — издатель и разработчик вышеупомянутой игры сильно озадачились подобным поворотом событий. Но, надо отдать им должное, сумели сделать правильные выводы.



Не за горами появление второй части истории про приключения индейца в Затерянном мире. Как обычно, разработчики не скупятся на красочные словоизлияния, описывающие Turok 2 как грядущий хит.

И действительно, все, что нам обещают, звучит вполне прилично. Для начала, в Turok 2 будет сюжет. Не ахти какой, но все равно приятно.

Игра начинается сразу после окончания первого Turok'a. Внезапно, разбуженный вулканом, проснулся Primagen, злой товарищ, которого заточили много тысячелетий назад в космическом корабле, похороненном глубоко под поверхностью Затерянного Мира. Он начал, используя свои ментальные способности, подчинять себе одного за другим монстров, населяющих окрестности (самое интересное, что там еще кто–то выжил после локальной войны, учиненной главным героем в первой части!). Primagen хочет, чтобы динозавры принесли ему механизмы, с помощью которых он сможет освободится из заточения. Если ему это удастся, то он уничтожит барьер, разделяющий Затерянный Мир и нашу местность и завоюет ее вдребезги пополам. Игроку придется сначала защищать тюрьму Primagen'a от нападок динозавров, потом найти ключи от нее и, проникнув внутрь, уничтожить противного.



Сюжет оригинальностью не блещет. Вообще говоря, он ничем не блещет, ну да ладно, бывало и хуже. Правда, довольно редко.

Игра будет состоять из восьми уровней, что, по нынешним временам, совсем не перебор. На данный момент разработчики располагают информацией только о трех из них: первый — Port of Adia — портовый город; второй — Slaughter by the River of Souls — просто город, в котором хранится один из ключей от тюрьмы Primagen'a; третий — Death Marches — поселение колоссальных существ, которые от всего сердца ненавидят человечество в целом и каждого его представителя в отдельности.

Уровни станут интерактивными, что даст нам возможность наконец–то расстрелять опостылевшие листья пальм, которые раньше не поддавались даже взрыву атомной бомбы.



Оружие в игре сохранит все визуальные достоинства своих предшественников из первой части, однако разработчики, в связи с появлением multiplayer'a в Turok 2, обещают сделать "более сбалансированное оружие, чем в первой части". Но, учитывая, что в Turok оружие не было сбалансировано вообще, такие заявления выглядят по меньшей мере скромными. Разработчикам придется серьезно снизить поражающую силу оружия, иначе deathmatch сведется к банальному "Я–пальнул–в–ту–сторону–а–там–все–упали".

Монстры поумнеют. Программисты Iguana решили, что Epic Megagames — хорошая компания, опыт которой можно использовать. Каждый враг в Turok 2 — это бот, поэтому не ждите толпы динозавров на каждом шагу. Все будет, как в Unreal — долгие бои с одним противником, а когда врагов прибежит двое, то это будет восприниматься как ЧП.

Графика игры претерпит значительные усовершенствования и станет еще более красивой. Уберут туман, который так портил впечатление от первой части. Это отразится на скорости игры, которая отныне хочет не что–нибудь, а Voodoo 2. Однако разработчики заверяют, что "на

средней машине fps не будет падать ниже отметки 30 кадров. Интересно, какую машину они считают "средней"?

Появится динамическое освещение. Точечные источники света, взрывы, вспышки от выстрелов в замкнутых помещениях — все это будет обсчитываться в реальном времени и с учетом реальных законов физики. У монстров появятся "настоящие" тени, интенсивность, форма и цвет которых будут зависеть от расположения и силы источника света. Можно будет понять, что за углом стоить монстр по его тени, а по ее форме определить его разновидность.

Осознав, насколько странно теперь смотрится 3D-action без многопользовательской игры, разработчики поспешили исправить свой промах (напомним, в Turok не было даже намека на multiplayer). В Turok 2 можно играть по Сети, модему или LAN'у. Правда, почему-то не более четырех игроков. Будет два режима сетевой игры — стандартный deathmatch и нечто под названием frag tag. Но если с первым все понятно, то второй заслуживает более подробного рассказа.

Смысл в том, что выбирается "ведущий", который должен достичь определенной точки на карте, а остальные — ему помешать. Если им это удалось — то "ведущим" становится кто-нибудь другой. И так все время. Правда, интересно?



Судя по всему, разработчики продолжают попытки адаптировать традиционно приставочную игру к правилам жанра, существующего на PC. Первая попытка, как мы помним, оказалась очень неудачной. Turok 2, без сомнения, избавится от многих недостатков своего предшественника, но хитом ему не бывать. После Unreal'a, игры, в которых нет ничего хорошего, кроме графики, обречены на провал. А что вы хотели? Играть стало лучше, играть стало веселее...

Влад Расалом

Prax Wars

"Люди будут совершать преступления. Конечно, плохие люди — тоже".
New Dominion, Tank Police.

Жанр 3D-action
Разработчик Rebel Boat Rocker
Издатель Electronic Arts
Дата выхода конец 1998 — начало 1999
Windows 95

Похоже, вскоре нам суждено стать свидетелями наступления золотого века в мире компьютерных игр. 1997 год прошел, оставив нам массу серых, безликих продуктов, но времена меняются. Геймерские массы уже насытились всевозможными недоделками, фальшивками и клонами. Теперь они требуют шедевров. Взгляните на весенние релизы! Старые идеи становятся совершеннее, смешиваются, изменяются, являя нам новые, ранее невообразимые возможности, игры, жанры. С мастер-дисков разработчиков к нам на винчестер приходят продукты, которые, кажется, полностью лишены недостатков своих предшественников. Квесты становятся динамичными, стратегии — многогранными и идеально сбалансированными, Action'ы, как это ни удивительно, получают интересные сюжеты. Чудеса какие-то! Но то ли еще будет. Заглянув в новости о грядущих релизах постепенно понимаешь, что будет еще и не то. Хотите примеров? Вот вам пример. Игра под рабочим названием Prax War от молодой Техасской компании Rebel Boat Rocker.

Вначале было...

Повременим с описанием собственно причины наших будущих бессонных ночей за компьютером. Сначала следует сказать несколько слов о наших новых знакомых, изо дня в день делающих эту причину все более и более веской.

Итак, знакомьтесь, Rebel Boat Rocker. Всего в компании работает одиннадцать человек: три программиста, три дизайнера уровней, три художника и два специалиста по моделям и анимации. Prax War — первый проект этой команды. До образования компании некоторые из ее нынешних сотрудников работали в 3D-Realms, Microprose и Bethesda, а душа проекта — Билл Зельснак и его брат Джейсон (Billy Zelsnack, Jason Zelsnack) создавали 3D- движки для Epic Megagames. Ядро команды появилось осенью 1996 года, когда было решено создать на своем "домашнем" движке, названном RBR1, демку и попытаться найти издателя. Сказано — сделано. Проект, названный Prax War будет закончен в конце 1998 — начале 1999 года и издан Electronic Arts.

Если кто-то, что-то, где-то, как-нибудь...

Итак, игра. В 2032 году на нашей планете разворачиваются забавные события. Даже более забавные, чем сейчас. Придавать нашей жизни задора по версии Rebel Boat Rocker будет, как ни странно, нет, не MMX, а некая мегакорпорация Prax Industries, взявшая на себя одновременно функции Саддама Ху-





сейна, Билла Гейтса и Ирландской Республиканской Армии. Дело в том, что один злодей по имени Dante, который управляет этой конторой, изобрел какой-то революционный источник энергии под названием Praxium и стал терроризировать уже к тому времени загибающуюся без энергии Землю, создав к тому же при помощи того же чудо-Praxium'а армию мутантов. GATO (тогдашнее международное правительство), разумеется, разгневано таким положением дел, и поэтому посылает Eclipse Team, элитную команду из пяти головорезов, чтобы устранить плохого Dante вместе с его мутантами. На сегодняшний день это почти все, что известно о сценарии игры. Правда, поговаривают, что будет еще два злодея – Nikki Praxus, сообщница Dante, унаследовавшая корпорацию после смерти своего отца, и Krom, о котором пока вообще ничего не известно (наверное, он будет самый злобный... или хитрый).

Мы поедем... Мы помчимся!!!

Игра делится на миссии. В каждой своя боевая задача и действующие лица. Так, например, в одном из заданий нам придется защищать свою базу от атакующих сил противника, а затем, обеспечив безопасный отход, эвакуировать ее. По словам разработчиков, члены Eclipse Team будут не мебелью, а настоящими бойцами, способными оказывать помощь в ведении переговоров, открытии дверей и даже "зачищать" помещения независимо от нас. Пока мы располагаем весьма скудной информацией только о трех членах команды.

Frenchy – парень с двумя пистолетами, которого вы можете видеть на одном из скриншотов. Просто парень с пистолетами. Это все, что мы о нем знаем. Captain O'Donnel – единственная женщина в команде. По слухам, очень крутая девушка. Безымянный Герой с Пулеметом – парень с другого скрина. Кроме этой картинки о нем не известно ничего.



Вторая особенность, выгодно отличающая Prax War от своих собратьев по жанру – введение в игру управляемых игроком наземных и летающих транспортных средств. Теперь мы сможем не просто прокатиться на метро или лифте, а взять, да и сесть за руль какого-нибудь бронетранспортера. Со всеми вытекающими отсюда боеприпасами и броней. Ребята из RBR обещают настоящую, проработанную физику для каждой из машин. Пока публике была представлена только одна из них – Dune Buggy, шустрая машинка для передвижения по пересеченной местности, во-





оруженная 50-миллиметровой пушкой.

Разумеется, в Prax War будет multiplayer, в том числе и через Internet. Разработчики обещают, что он будет совершенно бесплатным. Мы сможем играть как за любого из членов Eclipse Team (в отличие от single player, где нам раз и навсегда суждено быть командиром отряда), так и за близких и понятных нашему сердцу злодеев. Как и в одиночной игре, у нас будет возможность разъезжать на различном транспорте. Только представьте себе эти полномасштабные боевые действия с использованием техники!

Технология вокруг игры

Теперь о движке. Как выразились создатели игры, они "создали технологию вокруг игры". Их доморощенный 3D-engine, RBR1, ориентированный исключительно на использование 3Dfx, был написан специально для Prax War и позволяет обсчитывать очень сложные полигональные модели с производительностью, по словам разработчиков, сравнимой с движками Quake3 и Pray. Программисты применили здесь хитрую уловку, которую назвали "Zone Technology". Заключается она в возможности на ходу изменять количество полигонов на обьекте и создавать модели и пейзажи с динамичным уровнем



детализации. Так, например, у удаленного объекта будет обсчитываться меньше полигонов, чем у стоящего на переднем плане. Так что дизайнерам теперь не надо выбирать между качеством модели и скоростью игры. Также среди достоинств движка следует упомянуть иерархическую структуру моделей, обеспечивающую качественную анимацию, открытую архитектуру (игра написана на Java, что позволяет легко ее модифицировать) и очень качественную модель освещения.

No Smint - no kiss...

Предположительно, для Prax Wars сойдет любой Pentium или P2 с 3D-акселератором, но разработчики рекомендуют играть на машине не ниже P200. Что поделаешь – новые времена, новые системные требования.

Итак, если у программистов из RBR все получится, то к Рождеству мы получим очень неплохой 3D-action, который воплотит в себе если не все, то многие наши мечты. Однако, стараниями вышедшего Unreal и грядущих Half-Life и Sin, к Рождеству неосуществленных желаний может уже и не остаться.

Владимир Рыжков aka Ryzh_Kov

INDIANA JONES
and the infernal machine



Жанр	3D-action с элементами adventure
Издатель	LucasArts
Разработчик	LucasArts
Дата выхода	конец 1998 года
	Windows 95

Трилогия о приключениях Индианы Джонса, бесшабашного археолога, который постоянно ввязывается в рискованные авантюры, стала одним из самых успешных проектов, созданных в Голливуде за все время его существования. Талант Стивена Спилберга в сочетании с актерским дарованием "столяра в отставке" Харрисона Форда сделали свое дело. Фильм до сих пор активно продается и, соответственно, приносит деньги его создателям.

На этот занимательный факт производители компьютерных игр обратили внимание уже давно. Но все игры, сделанные на основе трилогии, почему-то получались довольно плохими, причем это происходило независимо от платформы, для которой создавалась игра. Игры для Sinclair'a, в названиях которых фигурировало слово-имя "Индиана Джонс" получались плохими, игры для приставок — еще хуже, поэтому и денег их создатели не получали. Отчаявшись, разработчики прекратили попытки "компьютеризировать" образ археологического героя.

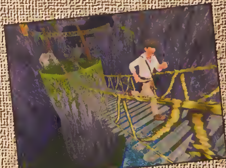
И вот, наконец, через несколько лет после появления последней игры на эту тему, нашлись люди, решившие исправить положение. Работают эти люди в компании LucasArts, а поправлять положение собираются игрой под названием Indiana Jones and the Infernal Machine.

1947 год. Нацизм уничтожен. Началась Золотая война и Советские агенты активно пытаются раскрыть секрет таинственной Tower of Babel, которая, по непроверенным слухам, скрывает в своих недрах загадочную Адскую машину (Infernal Machine). Как только это становится известно американской контрразведке, она немедленно привлекает известного археолога и путешественника, доктора Генри Индиана Джонса. Его задача: выяснить, зачем СССР с таким упорством пытается найти Адскую машину и, в том случае, если она представляет собой хоть какую-нибудь ценность, обнаружить ее первым и доставить в США.

Indiana Jones and the Infernal Machine — это 3D-action с элементами adventure. Вид в игре будет от третьего лица, что наводит на грустные мысли о Ларе Крофт. Игра будет состоять из 16 уровней. Игроку придется побывать в самых разных точках нашей планеты, начиная от советских подземелий и заканчивая таинственной башней, где хранится Адская машина. Окружение не будет полностью интерактивным, но разработчики обещают, что этого никто и не заметит — столько в Indiana Jones and the Infernal Machine будет разных ловушек и головоломок. Также заранее просчитаны некоторые варианты использования героем окружения в своих целях, что вероятно разнообразит игровой процесс. В Indiana Jones and the Infernal Machine игроку придется столкнутся с огромным количеством врагов: от советских солдат до каких-то коридорных монстров. Драться, судя по всему, доктор Джонс не умеет, но зато дадут попользоваться его любимых хлыстом и пистолетом. Помимо традиционного для всех археологов:) оружия, в игре будет масса других средств повреждения ближнего, таких как базуки, ружья, автоматы и иже с ними. Можно использовать подручные, вернее подножные предметы, вроде камней, палок и даже... воды. Так как все в игре будет работать по скрупулезно воссозданным законам физики, топить врагов, наверное, будет приятно.

Движок игры полностью трехмерный и, естественно, поддерживает 3Dfx во всех его проявлениях. Присутствуют все модные спецэффекты, поэтому и компьютер для нормальной игры потребуется неслабый: что-то вроде PII-300 с 64Mb RAM. Но, учитывая предполагаемую дату релиза и вероятные задержки, может случится так, что к моменту появления игры на прилавках ее запросы по части техники покажутся общественности чуть ли не скромными. В конце концов, Unreal хочет подобную машину уже сейчас и ничего, играют люди...

Данила Матвеев











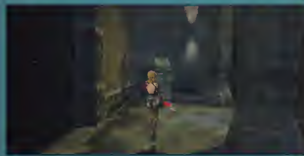
Жанр	3D-action
Издатель	Interplay
Разработчик	Shiny
Дата выхода	второй квартал 1998 года Windows 95

Компания Shiny взяла и выпустила MDK. Что это за игра — объяснять не надо, довольно долгое время в Сети только и было слышно, что «MDK — рулеззз!». Популярной игра стала из-за нестандартной реализации классической идеи: «беги, стреляй, а смотреть тебе мы будем в спину». Теперь Shiny решила повторить тот же фокус, только уже с игрой жанра 3D-action.

Казалось бы, ну что можно такого придумать в этом жанре, чтобы принципиально изменились не внешние признаки изделия, вроде графики и звука, а сам игровой процесс? Оказывается, кардинально все поменять достаточно легко — просто нужно сделать главного героя игры ангелом.

На Земле есть семь печатей. Они спасают планету от нашествия сил зла. В один прекрасный день, когда Создатель решит, что «Пора!», печати будут сломаны и начнется великая финальная битва, между силами Добра и Зла. Но, как оказалось, у Владыки Тьмы есть свой метод решения этого вопроса. Он решил послать на Землю эмиссаров, которые сломали бы печати и открыли проход армиям Тьмы без свистка судьи, простите, без санкции Создателя.





Но Бог все знает — должность такая! Поэтому он и отправил ангела на перехват. Херувимчик должен остановить агентов Сатаны и сохранить в целости и сохранности магические печати.

В начале игры, естественно, вы получите в свое распоряжение субтильного розовощекого младенца с крыльями, которого зовут Боб. Однако играть им фактически не придется — ангел выполнит роль средства передвижения между телами.

Да-да, это не ошибка. В Messiah (а именно так зовется этот эпохальный проект) вам придется поиграть не одним персонажем, не двумя, и даже не десятью. В игре будет не меньше 29(!) героев, телами которых можно будет воспользоваться. Хотя, возможно, их будет и больше, просто Darran, главный дизайнер игры, на данный момент сделал 29 моделей. И останавливаться пока не собирается... по слухам, к моменту релиза Messiah число персонажей может перевалить за 40 штук!

Но данная концепция не означает, что по углам будут расставлены манекены с надписями на груди «Я — твое тело!». Нет, тела, которые будет использовать ангел, принадлежат обычным монстрам.

В своем «ангельском» воплощении Боб, фактически, может делать только две вещи — летать и вселяться в тела. Но, вселившись в любого монстра, он немедленно приобретает все его навыки. То есть надо еще выбрать, в кого именно вселяться, так как каждый монстр в игре обладает уникальными способностями и оружием. К сожалению, в Messiah не будет одного самого крутого монстра, вроде Шамблера в Quake. Все персонажи игры будут тщательно сбалансированы по силе и поражающей способности оружия, чтобы при умелом управлении любой монстр мог уничтожить любого другого. Некоторые монстры будут вооружены современным оружием, вроде огнеметов, а некоторым придется полагаться только на силу собственных когтей. Кстати, это означает, что жизни у безоружных монстров будет намного больше, чем у их вооруженных собратьев, иначе соблюсти баланс в игре просто не удастся. На каждого монстра приходится только один вид оружия, но ведь монстров-то 40. А вот Боссов на уровнях не будет.



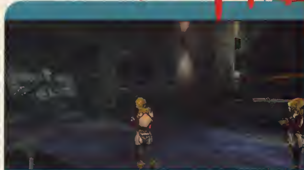
AI монстров разрабатывается с учетом достижений нейролингвистического программирования. На практике сия заумная фраза означает, что монстры смогут заниматься самообразованием, запоминать тактику ведения боя игрока и действовать сообща.

Вся игра будет разбита на 8 больших зон. Действие в Messiah происходит в нескольких земных городах, а потом придется даже выбраться с поверхности планеты, но куда, — разработчики пока не говорят. Уровни будут действительно огромными: по подсчетам разработчиков, один уровень в игре по занимаемой площади сопоставим с целым юнитом из Quake2.

Multiplayer'а в игре не будет. Вообще.

Разработчики считают, что введение режима многопользовательской игры нарушает концепцию их творения. Время покажет, насколько они были правы.

Messiah создается на движке под названием Real-time Deformation and Tessellation (RT-DAT). Это, наверное, самый трехмерный движок из всех, находящихся в разработке. По заверениям разработчиков, каждая модель в игре будет состоять минимум из 80000, а максимум — из 120000 полигонов! На ум приходит только одна фраза – свежо предание...



В игре будет масса спецэффектов, таких, как цветной динамический свет (этот самый свет есть уже почти в каждой игре — надо придумать для него какое-нибудь сокращение:)); тени, моделируемые в реальном времени; динамические текстуры. Все модели построены по иерархической системе, то есть можно будет поотстреливать кусочки от противников. Местность в игре будет полностью интерактивной. Непонятно, правда, что значит «полностью», но звучит внушительно.

Messiah поддерживает все трехмерные ускорители, которые существуют на данный момент. Разработчики говорят, что к выходу игры очень неплохо бы всем обзавестись Voodoo 2; в самом крайнем случае сойдет и простой монстр, но тогда вам потребуется серьезный компьютер — что-то вроде PII-300 с 64Mb RAM. А вы как думали, 120 тысяч полигонов на одну модель — не шутка.

Игра будет поддерживать до 4 колонок, то есть в Messiah есть квадро-звук. Ну-ну...

Компания Shiny на этот раз переплюнула всех. Столько, сколько разработчики Messiah, игровой общественности не обещает никто. Что ж, посмотрим, — вдруг, действительно, игра, в которой каждый монстр таскает на себе 120 тысяч полигонов, заработает на обычном PII. Посмотрим...

Данила Матвеев

Redneck Rampage Rides Again Arkansas

Жанр	3D-action
Издатель	Interplay
Разработчик	Xatrix Entertainment
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM DOS

Штат Арканзас, городок Hickston. Коровы, куры и свиньи. Юмор Американских фермеров. Злобные пришельцы, похитившие призовую свинью Бесси. Хозяева этого благородного животного — крутые деревенские парни, Леонард и Бубба, которых не на шутку рассердили шалости инопланетян. Виски, пиво и собачья еда для восстановления здоровья. Гвоздодер и динамит для врагов. Мама — движок Build. Папа — компания Xatrix. Богатая старая тетка — Interplay. Год — 1997.

Redneck Rampage

Да. Так оно и есть. Это RR — самая прикольная игра жанра 3D-action. Погружение в колодец и выныривание из унитаза. Агрессивно настроенные свиньи в качестве монстров и друг-идиот Бубба, которого требуется отыскать для завершения уровня. Правда, далеко не каждый игрок смог додуматься, что для перехода на следующий уровень нужно треснуть Буббу гвоздодером, желательно в область головы. А это была, пожалуй, самая простая загадка в игре!

Уровни были большими и запутанными, блуждания в поисках кнопок, рычагов, ключей или просто выхода могли длиться несколько часов. Замечательный дизайн. Целые города, пусть и состоящие из нескольких домов, огромные шахты и пещеры, фермы, завод, свалка, непременно канализация; масса открытых пространств. Внутри уровней все было реалистично и детализировано: салуны, бары, отели, тюрьма, полицейский участок, бензоколонка, кинотеатр, штольни, амбары, кухни, гостиные, спальни, камеры, туалеты, загоны для скота; фотографии на стенах, бутылки на столах, копны сена, работающие конвейеры, мебель и музыкальные автоматы. Конечно, это субъективное мнение, но, как мне кажется, потенциал движка Build был реализован на сто процентов именно в Redneck Rampage, а не в Blood или Shadow Warrior.



Все сказанное о RR можно совершенно справедливо отнести и к RR Rides Again. Игровое окружение, цели и принципы выполнения заданий — все схоже. В принципе, обсуждаемую игру можно рассматривать как add-on или mission pack — посмотрите хотя бы на название. Поэтому далее мы обсудим только наиболее заметные отличия.



■ Один из вновь объявившихся компьютерных противников — дамочка легкого поведения, откалывающая акробатические трюки не хуже некой Л. К.

Сафари на мотоцикле

В игре два многоуровневых эпизода. Первое впечатление от Redneck Rampage Rides Again примерно таково: все стало больше, круче и разнообразнее.

Прежде всего, необходимо упомянуть появившуюся возможность пользоваться механическими средствами передвижения: мотоциклом и аэрокатером. Это, конечно, не означает, что игра превратилась в симулятор или мото-аркаду. Просто иногда на уровнях попадается, скажем, мотоцикл. Хочешь не хочешь — а поездить на нем придется.

Допустим, необходимо преодолеть пропасть. Перед пропастью — трамплин, рядом стоит мотоцикл. Решение очевидно. И вот еще: мотоцикл оснащен двумя мощными пулеметами, а на катере установлен фантастически мощный миномет. Это дает простор для импровизации, к примеру, можно устроить "сафари на колесах" на монстров.

К новым игровым возможностям следует отнести и такую вещь: кое-где на песчаных уровнях растут ядовито-оранжевые кактусы — пейоты. Если наступить на такой кактус, то мозг героя подвергается воздействию сильного галлюциногена. Мир вокруг преображается: окрашивается в цвета фиолетовые цвета, боковое зрение становится заметно хуже, скорость ходьбы и бега увеличивается. Впрочем, такое состояние длится недолго.

Далее, существеннейшее ;-) дополнение внесено в арсенал. Напомним, что кроме стандартных револьвера и двустволки, в оригинальном RR присутство-

вало шесть довольно необычных видов оружия. Автомат Калашникова, динамитные шашки, арбалет, который этими шашками стреляет, дискомет (заряды — лезвия для циркулярной пилы), трофейные бластер и мощнейший двуствольный пулемет инопланетян, выполненный в виде женского бюста. Так вот, теперь двойным нажатием клавиши 6 вызывается ... арбалет с динамитными шашками. Но на шашку самым садистским образом насажена курица. Бедная птица, слегка ошалевшая от непривычных ощущений, направляет, размахивая крылами, снаряд из арбалета мимо цели. Таким образом, практическая ценность данного оружия крайне невелика. Что же касается глубины юмора, то и она представляется весьма спорной. Да, к слову, за клавишей 1 теперь закреплен не только гвоздодер, но какая-то граблетяпка — мощнейшее сельскохозяйственное оружие!

Все обитавшие в RR монстры — зомбированные фермеры, инопланетяне, гигантские комары и прочие чертики сохранились. Однако игровой бестиарий пополнился и несколькими новыми представителями. В частности, на уровнях в невероятных количествах расплодились саблезубые кролики с приделанными к голове ветвистыми рогами. Зайцеобразные агрессоры передвигаются стремительными прыжками и весьма чувствительно кусаются. На одном из уровней мне встретился босс кроликов — злобный красноглазый зверь размером с хорошего борова. Кстати, кроме шуток, отстрел кроликов из двустволки — увлекательнейшее занятие. Потом появились ковбойского вида парни, резво палящие с обеих рук из мощных кольтов. Попадаются и байкеры на мотоциклах, которые также весьма неплохо стреляют. Сшибаешь такого с мотоцикла — он встает и пытается отстреливаться. Приходится пресекать. К слову, некоторым изначально «пешеходным» монстрам теперь предоставлена возможность покататься на катере, а мерзкие писклявые чертики, бывает, носятся на летающих тарелках. Смотрится забавно.

Уровни — блеск! Вот где создателям всяких "отстоев" типа Domination следовало бы поучиться у Xatrix. Архитектура и дизайн лучше, чем в оригинальном RR. Встречаются уже упоминавшиеся небольшие городки, фермерские хозяйства, ректификационный завод. Есть экзотика, вроде какого-то таинственного храма, где слышится пение поклонников зловещего культа. Один из уровней — каньон, местами поросший кактусами, сквозь разломы в земле просвечивает магма. Прослеживается отчетливая тенденция к преобладанию более-менее открытого пространства. Песчаные карьеры, речки-болота, водопады, одним словом, природа арканзасщины во всей красе.



... А еще вот таперича по вольным просторам нашенской арканзасщины скакают матерые одичавшие зайцы-кролики. Вот давеча Леньку со свинофермы покусали. Звери, что и говорить!..



Вот так видитмир Леонард после употребления галюциногенного кактуса

Апофеоз и агония Build

Build, как не крути, он и в Арканзасе — Build. Широчайший спектр поддерживаемых разрешений, вплоть до 1600x1200. Хотя... На P200 MMX с 32 Mb RAM игра на разрешении 640x480 выдает 25-40 кадров в секунду. Дальше считайте сами. Кстати, именно из-за большого количества открытой местности и масштабности помещений RR Rides Again хочет очень много памяти и мощного процессора. Подобные системные требования для движка Build представляются слегка завышенными.

Звук претерпел минимальные изменения по сравнению с RR. Никаких ощутимых недостатков нет, но и достоинств тоже не наблюдается.



Возможно, у кого-то вызовет удивление тот факт, что в статье не приведено ни одного сравнения с высокотехнологичными 3D шутерами последнего времени. Не упомянуты даже Quake II или Unreal. Однако очевидно, что подобное сравнение не имеет смысла. Это игры разного поколения, движки которых не имеют между собой ничего общего. Unreal — это настоящее. А RR Rides Again, несмотря на все его достоинства, — прошлое. Build сделал все, что мог, и Build уходит на покой. Приходят новые герои.

Рекомендации. Всем поклонникам оригинального Redneck Rampage поиграть обязательно. Всем, еще не забывшим Duke Nukem 3D — как минимум посмотреть. Оно того стоит. Прочим же, не мыслящим 3D-action без 3Dfx, — по желанию. И на сем разрешите откланяться.

Олег Полянский aka Doctor

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	6.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

INCOMING

Жанр	3D аркада с элементами стратегии
Издатель	Rage Software
Разработчик	Rage Software
Системные требования	Pentium 133, 32Mb RAM, 3Dfx
Рекомендуется	Pentium 233, 32Mb RAM, 3Dfx II
Multiplayer	Internet, LAN, модем, нуль-модем
	Windows 95

Еще совсем недавно, глядя на демо-версию Incoming, люди падали в обморок. За такую графику игре априорно прощали все ее будущие недостатки. Но прошло буквально несколько недель, как все изменилось.

Меньше чем за три недели вышло несколько игр не менее красивых, чем Incoming. Достаточно вспомнить свет и тени в деме Descent: Free Space. Нет, сама Incoming хуже не стала, просто теперь ее графика не вызывает такого экстаза, как раньше и, соответственно, от игры помимо спецэффектов требуется что-нибудь еще. Мелочи, вроде играбельности, сюжета...



Злобные тарелочки

В 21 веке сильно выросла активность НЛО вокруг нашей планеты. Первое время этот факт не вызывал беспокойства у правительств Земли. Но в 2008 году инопланетянами была уничтожена лунная исследовательская станция. Земля напряглась и решила построить колоссальную военную базу, чтобы предотвратить подобные эксцессы. Стройка века немедленно стала объектом пристального внимания инопланетян, и для ее защиты пришлось создать специальное военное подразделение.

На передовой

При всей своей аркадности, Incoming — игра достаточно многоплановая. Вам дадут полетать и поездить на различных транспортных средствах как земного, так и инопланетного происхождения. Вообще говоря, разных кораблей и машин в игре обещалось аж 35 штук. Вполне возможно, так оно и есть, но подсчет сильно затрудняет то, что для каждого уровня в режиме arcade свой набор техники, причем многие наименования доступны на нескольких уровнях. Лично я сбился со счета на цифре 14, хотя, как мне кажется, доступных игроку механизмов в игре на порядок больше.

Независимо от того, какой режим игры вы выберете, вам дается три жизни. Когда они кончатся — все будет очень плохо.:), поэтому сохраняться нужно через каждые сто метров. Особенно это актуально на уровне сложности hard. Иногда летишь себе мирно, внезапно прилетает что-то из за горизонта — и все! Как говорит мой товарищ, «С приветом, Шишкин!».



В Incoming есть пять вариантов игры.

Arcade

Сначала надо выбрать уровень. Доступны все карты, кроме двух — Луны и пустыни, на которые можно попасть, только пройдя все остальные. Лунная карта самая красивая в игре, поэтому рекомендуется не лениться и пройти игру хотя бы в режиме arcade до конца.

После выбора уровня вам предложат для рассмотрения все доступные на нем транспортно-стреляльные средства. Обычно на уровень их дается где-то около десятка. Технические характеристики техники не приводятся, да они и не нужны — земной вертолет отличается от космического бомбардировщика инопланетян только внешним видом. А вот оружие у них очень похоже, поэтому быстро надоедает.

В режиме arcade задача игрока — защитить свою базу от непрерывно атакующих пришельцев. Противники прилетают группами по 4-7 кораблей; после уничтожения нескольких таких «бандформирований» уровень заканчивается и начинается следующий, отличающийся от предыдущего только количеством и разнообразием противников. Соответственно, чем дальше, тем более серьезные враги прилетают вас убивать. Когда вы проходите очередной этап, показывают маленький сюжет, смысл которого можно описать словами «Вот, что-то упало и взорвалось». Причем первое время у играющего создается впечатление, что это его корабль или вертолет упал и взорвался. Пугаться не надо, это не так.

Иногда из подбитых врагов выпадают разноцветные многогранники, которые остаются висеть в воздухе. Это бонусы, которые нужно подбирать, причем как можно быстрее, ибо они моментально взрываются от даже случайного попадания. Вам может попасться временная неуязвимость, апгрейд оружия, восстановление щитов и т. д.

Но, даже активно используя бонусы, не погибнуть довольно сложно. Если защитное поле вашего корабля стремится к нулю, значит нужно быстро лететь на одну из заправочных площадок, в изобилии разбросанных по всей базе. Лучше заряжаться заблаговременно, не дожидаясь, когда индикатор жизни начнет мигать красным, так как ваши оппоненты не упустят шанса пострелять по вам сверху.

Вот, в принципе, и все. Аркадный режим в Incoming полностью оправдывает свое название и настоятельно рекомендуется всем желающим размять руки, попутно наслаждаясь очень хорошей графикой.

Arcade campaign

Фактически тот же arcade, только с конкретными заданиями. На протяжении 8-10 эпизодов необходимо выполнить ряд действий, вроде защиты конвоя, переброски поврежденного вражеского танка на базу для исследования, уничтожения генераторов силового поля и т. д. Играть

при наличии конкретного задания намного интереснее, нежели просто палить во все стороны.

После выполнения задания вам дадут следующее и сменят транспортное средство. В зависимости от эпизода варьируется и набор техники — в Африке полетать на космическом истребителе пришельцев вам не разрешат. Иногда (очень редко, но бывает) игру заклинивает, и после выполнения задания миссия не кончается. Если вам кажется, что именно это и произошло, то имеет смысл полететь на базу и сесть на площадку для подзарядки. В этом случае игра обычно спохватывается и засчитывает выполнение задания.

В режиме arcade campaign особое значение приобретает умение находить цель. Обычно, когда игра пишет что-то вроде «Следуйте к намеченной цели по зеленой стрелке», человек начинает судорожно летать (или ездить, в зависимости от того, что вам выдали в начале миссии) по карте в поисках хотя бы одного green way-point arrow.

Загадка решается крайне просто. Сверху экрана, в середине, есть зеленый кружок, в котором расположена вращающаяся пирамидка. Так вот, эта самая пирамидка и указывает острием на месторасположение текущей мишени. И зачем надо было ее называть way-point arrow?

Tactical campaign

Вот это придумали! Начинается так же, как и arcade campaign — дают задание, катаешься на чем-нибудь по окрестностям и не ждешь подвоха. Внезапно, после выполнения очередного задания, включается вид сверху, как в самой натуральной стратегии, и игроку становится доступно, к примеру, управление всеми орудийными установками базы и несколькими танками. Управляя мышью, нужно указывать своим юнитам цель. А целей будет не много, а очень много — со всех сторон начинает подлетать и подъезжать вражеская техника. Конечно, не wargame, но тем не менее... Отбив атаку, опять садимся за руль (штурвал), и вперед! Очень занятно, тем более что у юнитов при щелчке на них правой кнопкой мыши появляется меню, в котором есть даже команда самоуничтожиться.

К сожалению, насладиться стратегическими возможностями сильно мешает AI, вернее, его отсутствие. Ваши танки стреляют по врагам сквозь здания базы, которую надо охранять; не попав в первый раз, забывают стрельнуть второй; без команды вообще никаких действий не предпринимают. Плохо, господа, плохо. Остается надеяться только на патч, который исправил бы этот недостаток.

Network

Поддерживаются все виды соединений — модем, нуль-модем, Internet и LAN. Но при игре даже по модему на наших линиях Incoming заметно подтормаживает. Что будет, если играть по Internet'у — представить страшно.

Split screen

Экран делится на две части. Играть в этом режиме можно как на клавиатуре вдвоем, так и по любому из вышеперечисленных соединений. Судя по всему, то, что называется body count, и есть deathmatch, так как кроме соседа по экрану я там никого не встретил. Остальные варианты — выполнение стандартных заданий, только с напарником.





Увы, поиграть вдвоем на одной машине смогут немногие. На P200 с 64 «мегами» и 3Dfx Incoming в режиме Split Screen выдавал 7-9 кадров в секунду. Сами понимаете, так играть совершенно невозможно.

Игра и ее оформление

В демо-версии Incoming была очень хорошая графика. В релизе она стала еще лучше.

Рельеф местности очень плавный, без резких переходов. Очень красивые текстуры, единственных их недостаток — они не динамические, то есть сколько по холму не стреляй — толку никакого. Все модели прорисованы весьма тщательно. Обилие спецэффектов приводит к тому, что иногда можно понять, что же конкретно пролетело, по выхлопу или тени! Правда, осталась одна «непонятность» — не попавшая в цель ракета улетает к строго определенной скале, где и взрывается.

Эффектов в игре множество. Вернее, все эффекты, придуманные до сих пор, в Incoming присутствуют. Цветное и динамическое освещение, прозрачные и полупрозрачные поверхности... Эх, а как смотрится взрыв самолета, который упал на полупрозрачное силовое поле!

Все объекты в игре полностью интерактивны. Взорвать можно все, что возвышается над поверхностью — здания, самолеты. Разработчики, как оказалось, люди веселые. Взорвав очередное здание, я с неподдельным изумлением обнаружил там мужика на унитазе, читающего газету.

Звук тоже не подкачал. Всегда ясно, с какой стороны сейчас прилетит ракета, самолеты противника слышны, когда они еще не появились на радаре.

Резюме

Я долго сомневался, к какому жанру отнести Incoming — 3D-action или 3D аркада. Колебался я из-за того, что в рейтингах у аркад в качестве необязательного элемента стоит «Управление», а у 3D-action — «Дизайн». Решил, что все-таки, скорее всего — аркада, но в рейтинге будет оценка за дизайн, ибо управление удобное, но и не похвалить дизайнеров компании Rage Software просто грешно.

Но! Это аркада с элементами стратегии, причем этих элементов гораздо больше, чем можно было ожидать. Так что Incoming — необычная, но интересная стратегическая «стрелялка». А если разработчики выпустят патч на тему AI, то это уже будет «стрелятельная» стратегия. Вот так.

Фактически, это две с половиной игры в одной. Почему «с половиной»? А потому, что режимы Arcade и Arcade campaign во многом схожи, и разделять их совсем рука не поднимается.

В общем, купить Incoming стоит по двум причинам. Если вы любите интересные игры, — сами понимаете, купить придется. А если вам нравятся красивые игры, то, уверяю вас, скриншоты из Incoming достойны того, чтобы повестить их над компьютером.

До выхода Descent: Free Space — The Great War они там точно провисят.

Данила Матвеев aka Demien

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Рейтинг	8.2

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Juggernaut Corps

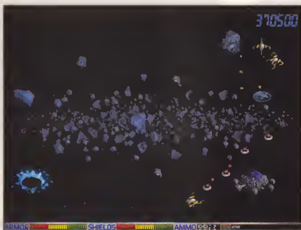
Жанр	Аркада
Издатель	Shepherd's Worlds
Разработчик	Shepherd's Worlds
Системные требования	Pentium 75, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 24 Mb RAM
Multiplayer	LAN
	Windows 95

Предыстория, или "то, что есть"

К атакам инопланетян уже все давно привыкли. Отгремели десятки сражений, препарированы сотни пришельцев и уничтожены тысячи "Неопознанных Летающих". Поэтому, когда раса с труднопроизносимым названием CAN-8932 напала на территорию, подчиненную Альянсу, никто не удивился. Пришельцы появились из созданных ими зон гипер-прорыва и моментально блокировали большую часть населенных планет Альянса энергетическим щитом. Большинство военных судов, находившихся в это время возле планет, были уничтожены первым же залпом пришельцев.

Военные Альянса решили, что остается лишь одно, — отправить в атаку легкий и маневренный, хорошо бронированный истребитель. Естественно, что пилотировать его должен здакий "железный Арни", который может в одиночку уничтожить весь флот пришельцев. Чтобы найти достойного, отбираются лучшие из Juggernaut Corps — элитного подразделения армии Альянса, в котором есть представители всех разумных рас.

Разумеется, выберут именно вас.





"Ваша задача — включить секретное оружие невероятной мощности, способное уничтожить пришельцев. Оно спрятано на одной из захваченных врагом планет. От вас зависят жизни миллиардов разумных существ. Вы должны победить ... любой ценой".

Игровой процесс, или "то, чего нет"

В отличие от сюжета, (полное описание которого занимает текстовый файл весьма солидных размеров) про игровой процесс можно сказать очень мало. JC заставит многих вспомнить древние аркады, суть которых сводилась к тому, что по экрану летал маленький кораблик и уничтожал летящие со всех сторон метеориты и астероиды. Принцип остался тот же, хотя вместо астероидов на корабль налетают толпы вражьих НЛО. Экран статичный, т.е. вся игра — это набор картинок, на каждой из которых есть враги, которых надо уничтожать и некий объект, блокирующий планеты силовым полем. После уничтожения объекта залетаем в портал, доступ к которому ранее был закрыт.

После этого перед нами появляется другой экран с новым бэкграундом и новые враги. И так 50 экранов.

В игре девять видов оружия. Чтобы играть было проще, из врагов вываливаются всевозможные "бонусы" — восстановление энергощита и брони, новое оружие (число зарядов лимитировано) и дополнительные жизни, амуниция и призовые очки. Можно сохранятся (между миссиями) и выбирать уровень сложности

То, чего не может не быть

Все местность и враги выполнены в, приятной на глаз, 3D-рендеренной SVGA графике. Хорошо подобрана палитра и, вообще, по сравнению с большинством подобных игр, JC смотрится весьма неплохо. Звуки взяты из стандартной библиотеки, т.е. ничего сверхоригинального не ждите, все те же, уже успевшие стать привычными, шумы и взрывы. Музыка вряд ли заставит вас часами просиживать перед компьютером слушая ее снова и снова. Управление довольно удобное. Правда, сначала трудновато стрелять в нужном направлении, так как разогнавшийся корабль остановить очень сложно, но потом, немного попривыкнув и найдя кнопку скоростного торможения, привыкаешь, и все налаживается.

Эпитафия – и выводы: стандартная аркада, с симпатичной графикой и затасканным сюжетом, но... интересно! Все-таки иногда приятно поиграть во что-нибудь незатейливое.

Алекс Подгорецкий

Игровой интерес	●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●
Управление	●●●●●
Рейтинг	5.2

Время освоения: до 5 минут
Сложность: очень низкая
Знание английского: не требуется

Astrorock 2000

Жанр аркада
Издатель Logicware
Разработчик Logicware
Системные требования 486DX/100, 16 Mb RAM Windows 95

Astrorock 2000 принадлежит к жанру аркад. Если быть более точным — это космическая аркада. Если еще немного конкретизировать — это высококачественная и увлекательная космическая аркада. Ну, в если применить методику самой наиточнейшей конкретизации... Читайте статью.

Очевидно,

что действие Astrorock 2000 разворачивается в самом что ни на есть открытом космосе. В вашем распоряжении боевой звездолет, именуемый Fender-Astrocaster (не иначе как гитарист название придумывал :-). В самом начале на борту вашего космического крейсера устновлена примитивная пушка. Однако, по мере прохождения игры можно, собирая бонусы, превратить корабль в настоящего монстра, парой выстрелов разносящего на части всякого, кто покусится... Однако, рассказывать подробно о каждом виде оружия нет смысла, ибо весь арсенал выполнен в лучших традициях жанра. То есть ничего кардинально нового и революционного.

Управление Фендером-Стратокастером в меру удобно. Правда, нет заднего хода и возможности стрейфиться, только движение вперед и повороты. При движении чувствуется инерционность звездолета, поэтому поначалу приноровиться непросто.

Игра не является

классической скроллинговой аркадой, где перемещения играющего ограничены по горизонтали или вертикали. Нет, в Astrorock 2000 вы вольны самолично выбирать направление полета — вправо/влево, вверх/вниз или вообще наискосок. Правда, через несколько секунд такого полета вы обнаруживаете, что мимо проносятся одни и те же космические пейзажи ("...мама, это опять наша булочка..;-)). Из чего делаешь логичный вывод, что игровые пространства уровней Astrorock 2000 — замкнутые, да к тому же весьма скромных размеров. Следовательно, можно предположить, что условием перехода на следующий уровень является не достижение какой-либо конкретной точки, но уничтожение определенного количества загрязняющих родной космос объектов. Впрочем, иногда задачи могут меняться — скажем, просто выжить в течение некоторого времени, отбиваясь от атак назойливых космомонстров.

О последних — подробнее. Их не так много, зато они действительно хорошие и действительно разные. Зеленые сгустки — камикадзе Gloops, хитрые Brains, вокруг которых хороводом вращаются всесокрушающие лезвия, опасные Hunters-Killers, наворачивающие круги и сыпящие плазменными снарядами. Есть еще Razor-Bombers и Fastdeaths — названия говорят сами за себя, и прочие подобные. Что интересно, оппозиция демонстрирует наличие некоторого AI, что для аркад, как известно, случай почти что уникальный.





Игровой процесс

прост, как жанр. Летаем-стреляем, собираем бонусы — armor, shield, оружие, да патроны. Кстати, крайне полезно расстреливать проносящиеся мимо астероиды — из них иногда выпадает бонус-другой. Иногда попадаем на bonus-level, где игрок может обзавестись целой кучей призов и не меньшим количеством очков. Разработчикам не чужда известная доля юмора: бонус armor выполнен в виде маленькой электрогитары, по космосу летают себе и грохочут рок музыкой аудио-колонки, а комментирует игровые события... Кто бы вы думали? Duke Nukem собственной персоной! Знакомое "Let's rock!" согревает душу и удваивает, нет, утраивает кровожадность играющего.

Музыка очень хороша. Четырнадцать замечательных динамичных композиций, написанных, несомненно, профессиональными музыкантами.

Напоследок о графике. Никаких излишеств, но все необходимое присутствует. Планеты, туманности и звезды в нужном количестве. Классные взрывы, богатая и сочная "космическая" палитра. Приятно и не утомляет глаз.

По традиции, подведем итог. Золотой век аркад прошел — но тем более приятно наблюдать качественные и вполне даже играбельные вещи вроде Astrocaster 2000. Думается, установившие эту игру на винчестер не пожалеют о потраченных сорока мегабайтах. А уж если установившие уважают не только аркады, но и хороший рок, то...

P. S. Поддерживается игра по LAN. Совершенно отпадная вещь.

Олег Полянский aka Doctor

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●
Рейтинг	**6.5**

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Forsaken

Жанр	3D action/arcade
Издатель	Acclaim
Разработчик	Probe Entertainment
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

На улице доживал последние деньки заснеженный апрель, а тем временем в зале заседаний и кулуарах компании Probe Entertainment на радость всем трудящимся, аккурат под 1 мая, дозревал релиз Forsaken.

Бомбы и сокровища

Предыстория Forsaken уже была рассказана в demo-preview. Тем не менее...

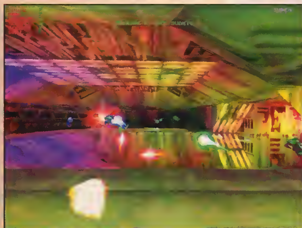
Далекое будущее. Как водится, гениальные земные ученые напридумывали чего-то лишнего и где-то за чем-то недоглядели. В результате, немногочисленная горстка выживших расселилась по орбитальным станциям. Среди околоземных поселенцев сыскались и такие, кто не хотел работать, но деньжонки любил. Подобные отщепенцы на последние средства приобретали небольшие летательные аппараты, напоминающие мотоциклы с реактивным двигателем. А затем, оседлав железного коня, спускались на полувыгоревшую Землю с целью сбора всяких технических устройств, более-менее прилично сохранившихся после катастрофы. По возвращении за найденные железяки можно было получить неплохие деньги. Да вот беда — это "железо" находилось под тщательно организованной охраной специальных систем и роботов. А кроме того, со временем сформировалось несколько кланов сборщиков железа, вступивших между собой в жестокую конкурентную борьбу. Поэтому далеко не каждый охотник за сокровищами возвращался домой, к нежной морщинистой маме...

Такая вот предыстория. Не лучше и не хуже, чем в прочих 3D играх, где мотивация действий играет далеко не ведущую роль.

Моторизация и гонка вооружений

Игроку предоставляется роль одного из байкеров — добытчиков технологических «новинок». Перед началом игры можно выбрать одного из шестнадцати персонажей. На каждого байкера приведено краткое досье, содержащее некоторые биографические данные и информацию о пристрастиях, пороках и добродетелях. К слову, далеко не все герои являются обычными людьми. Среди них есть мутанты и киборги, и даже силиконовый искусственный мозг, заключенный в сверхпрочный контейнер.





Характеристик у мотоцикла пять: скорость, ускорение, прочность, мощность защитного энергетического поля и управление. Встречаются как хрупкие высокоскоростные "ракеты", так и медленные, неповоротливые, но обладающие прочностью танка агрегаты.

Настала пора приступить к подробному описанию арсенала. Оружие отыскивается в закоулках уровней или же снимается с поверженного противника. Найти либо конфисковать можно следующие средства уничтожения: несколько видов энергетических пушек, различающихся по мощности и скорострельности, таких, как мощный Laser, слабенький Pulsar, бронебойный Trojax и многоствольный Suss Gun; всяческие ракеты — простые и самонаводящиеся — Mug Missile, Solaris, Scatter, Titan; мины трех типов — Purge, Pine и Quantum.



Оружие разнообразно, и практически каждая разновидность (кроме самых дохлообразных) находит реальное применение. Например, Trojax стреляет одиночными выстрелами, но зато двумя-тремя попаданиями можно разложить на атомы среднего оппонента; а Suss Gun ведет рассеянный огонь со скоростью «Вулкана», съедая при этом боезапас не хуже названного пулемета — поэтому вряд ли стоит применять данную пушку в дуэли один на один.

Роботы и индивидуальность

Несколько слов об упомянутых в предыстории роботах и прочих механизмах. Почему несколько слов? Потому, что представленные в Forsaken компьютерные противники, к сожалению, не заслуживают чрезмерно подробного описания.

Итак, оппозицию составляют три типа монстров: летающие, «наземные» и абсолютно неподвижные. Первые — разнообразные самолетики, на вооружении которых состоят энергетические пушки и, иногда, ракеты. Вторые представляют собой разного рода шагаю-

щие/ездящие «экскаваторы» — роботы, танкетки и лрочие лодобные. Оружие — как у летающих собратьев. И, наконец, стационарные системы охраны есть ни что иное, как обычные турели, до поры до времени закрытые непробиваемыми щитами. Щиты открываются, и локазавшиеся жерла пушек начинают в огромном количестве извергать самонаводящиеся снаряды.

Нельзя сказать, что AI в Forsaken отсутствует как таковой. Но вот о слаженных тактических действиях и речи не идет, некоторая логичность прослеживается лишь в поведении истребителей. Последние слособны вылолнять фигуры высшего пилотажа, меняя направление и высоту. Однако подобная тактика спасает их ненадолго. А все остальные оллоненты — просто летающие мишени. Не спасает положение и выставленный в меню уровень сложности Total Mayhem, эквивалентный Nightmare. Он увеличивает живучесть оллонентов и стелень причиняемых ими ловреждений, но никак не слособствует улучшению AI. Вот такие дела.

Полигоны, из которых состоят механизированные монстры, покрыты крайне невыразительными однотонными текстурами. Да и самих лолигонов не ахти как много.

Модели выполнены весьма слабо, а сами оппоненты не обладают индивидуальностью.

Не закопайте свой адреналин в землю!

Действие разворачивается преимущественно в небольших ломещениях, соединенных легко заломинающейся системой коридоров. Запутанности a-la Descent не наблюдается, в то же время, архитектура не скатывается до примитивизма. Золотая середина? Пожалуй, нет, но очень близко к тому: немного больше улрощенности, чем следовало бы.

На уровнях, кроме стандартных лавы и воды (в которую можно погружаться), попадаются замечательные вещицы типа бегущей энергетической дорожки или рассыпающихся из ловрежденных механизмов искорок/огоньков. Реактор с расходящимися во все стороны электрическими лучами смотрится просто на отлично. Текстуры — разнообразны, реалистичны и лриятны для глаз. Богатая лалитра, все стильно и красиво.

Размеры уровней ло сравнению, скажем, с Unreal достаточно невелики — любой из них можно пролететь за две-три минуты. Возможно, именно благодаря не слишком большим размерам они хорошо заломинаются.

А вот с интерактивностью сложности.

Максимум, что можно сотворить с окружением — так это пощелкать рычагами и пооткрывать двери, время от времени где-то что-то взорвать, после чего иногда образуется пролом в стене; бывает, с ломощью особого тумблера можно сдвинуть с места вагон метро.

Второй недостаток — абсолютная линейность прохождения.



Процесс игры

Летим, стреляем, собираем оружие, бонусы, боелрилась и батареи для энергетического лоля. Дергаем рычаги, открываем двери; изредка приходится помыкаться в поисках ключа. Если попадается телепортер — телепортируемся. Надо что-нибудь взорвать — взрываем. Завершение уровня происходит при достижении определенной точки. Обычно не требуется нажимать никакую Главную Кнолку — надо лросто долететь.

Сильно стимулирует выброс адреналина то обстоятельство, что в каждой миссии идет отсчет времени. Вас предупреждают: «Скоро начнется извержение вулкана» или «С минуты на минуту взорвется ядерный реактор». Не успел — «Game, как говорится, Over». В среднем, на один уровень выделяется десять-пятнадцать минут. Хватает далеко не всегда. Скажем, вы дернули один рычаг, и появляется сообщение: «Two switches more to go». А до взрыва осталось всего две минуты — предыдущие десять были потрачены на истребление монстров. И вы начинаете лихорадочно соображать, где пролустили те самые «two switches», которые «more to go». Находите, тем временем счетчик отстукивает лоследние секунды, и к выходу уже не успеть.

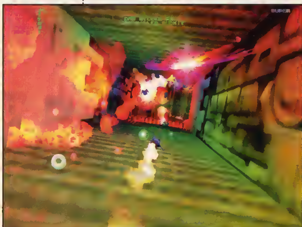
Вероятно, многим игрокам временные ограничения локажутся недостатком, отрицательно сказывающемся на играбельности.

Жанры и гибридизация

Помнится, в «Навигаторе» за номером 3(11) Forsaken была классифицирована как 3D аркада. Ну не дотягивала дема до звания «3D action», как не крути. Нельзя было делать Save, на прохождение уровня отпускалось ровно пять жизней — чисто аркадные элементы. Так вот: конечный релиз продемонстрировал-таки несколько черт, характерных для жанра 3D action, но лри этом почти все "аркадности" были сохранены. В результате получилась смесь двух близких жанров (смотри графу "Жанр").

Итак, что появилось нового и что осталось. Прежде всего, реализована возможность сохраняться. И это здорово, потому как проходить Forsaken без save'ов взялся бы разве что самый неисправимый оптимист — занятие это сложное и неблагодарное. На уровень по-прежнему дают пять жизней. На месте гибели байкера зависают все набранные к тому времени бонусы и оружие. Примчавшись после очередного воскрешения, можно шмотки собрать.

Однако результат смешения жанров лолучился несколько странный. Для чего нужны пять жизней при лимитированном времени? Если время кончается, то все равно запасные жизни исчезают. Будьте



добры проходить уровень сначала. Но это если не успели сохраниться. Успели — замечательно.

Так что эти пять жизней кажутся совершенно ненужными — гораздо проще сделать Load, и в следующий раз попытаться действовать поаккуратней.



Зрелищность и fps

Графика в Forsaken хороша. Без сомнения, игра входит в тройку самых красивых игр за всю историю PC. На первом месте Incoming, а почетное второе место Forsaken по праву разделяет с альфой Unreal.

Спецэффекты в игре просто замечательные: цветной свет в реальном времени, реалистичные взрывы; достойно реализованная вода, прозрачные и полупрозрачные поверхности; иногда можно увидеть просто фантастически красивые моменты — россыпи красных огненных шариков из поврежденного механизма, всяческие энергетические лучи и дорожки, пузырьки воздуха, рассекающие толщу воды.

Теперь большая часть спецэффектов доступна без использования ускорителей — применяется пресловутый software rendering. Вот только при тестировании на P200 MMX в разрешении 640x480 игра выдавала около 7 кадров в секунду. Зато при наличии в компьютере Diamond 3D Monster 50–60 кад-



ров в секунду — это нормально. Поддерживаются также акселераторы ATI, Power VR, Riva 128 и так далее, вплоть до Voodoo 2.

Звук. Он пространственный. Взрыв слева — и содрогается левая колонка. Выстрел справа — трепещет правая. Но когда смолкает грохот боев, эфир становится чересчур тихим и совсем даже не насыщенным. До Quake II еще очень далеко.

Заканчивая разговор о Forsaken, нельзя не упомянуть Multiplayer. Бои весьма динамичны (не хуже, чем разборки с тремя Reaper Bot'ами на dm4) и красивы. Так что deathmatch Forsaken наверняка будет интересен любителям сетевых междусобойчиков. Поддерживаются все мыслимые варианты соединений — модем, Интернет и локальная сеть.

Pro & Contra

Попытаемся подвести итог. С прискорбием вынуждены констатировать следующий факт: великолепное и почти потрясающее графическое оформление Forsaken как было, так и остается единственным шансом для игры обойти злостных конкурентов в борьбе за призовое место в Internet Top 100. Скорее всего, будет так: на некоторое время игра станет весьма популярной — в кругу владельцев 3D акселераторов. Пока те не переключатся на более занятные вещицы вроде Descent: Free Space, пока не подоспеют релизы Unreal, Half-Life, Requiem и Daikatana. Для прочих же представителей игрового сообщества, не осчастливленных наличием 3Dfx внутри системного блока, Forsaken не то чтобы пройдет незамеченным, но знакомство с ним ограничится, скорее всего, прочтением статей в игровых журналах. А чтобы поиграть — это вряд ли

Олег Полянский aka Doctor

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	7.2

Время освоения: от 0 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Queen the EYE

Жанр	3D-action
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Destination Design Ltd
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Если бы где-нибудь давали призы в номинации «Самый необычный 3D-action», то игра Queen The EYE заняла бы первые 12, а то и все 14 мест. Включаешь — вроде ничего особенного, игра как игра, а потом как посмотришь заставку, да почитаешь описание, так глаза на лоб лезут и в этом неудобном положении остаются очееень надолго. Нет, ну надо же было такое придумать!



Ну ладно, достаточно эмоций и прочих крайностей, ближе к делу.

В 2150 году границы между настоящей и компьютерной реальностями окончательно исчезли. Реальность и иллюзия едины, и этим странным конгломератом правит правительство через Сеть, которая охватила весь мир. По крайней мере, сказку про правительство рвссказывают обывателям...

На самом деле уже очень давно вся Сеть, а вместе с ней и весь мир контролируются странным созданием, которое называет себя The EYE (Глаз). Порождение биотехнологий прошлого, Глаз представляет собой биологический компьютер, который в результате чей то фатальной ошибки получил контроль над Сетью. Так как его биологические компоненты обладают способностью к саморегенерации, он практически бессмертен. И никто не может сбросить иго странного создания, которое преследует свои, непонятные людям цели.

Но есть одно качество, которое компьютер полностью перенял у человеческого рода, и одно чувство, которое он способен испытывать. Это качество — жажда власти, а чувство — боязнь ее потерять.

Глаз осознавал, что пока люди не забыли, что значит слово «свобода», его власть не может считаться незыблемой. Поэтому он начал поиски всего, что могло бы заставить людей, вернее тех из них, кто еще не успел превратится в зомби, почувствовать вкус свободы.

Самовыражение человека — путь к личной свободе. Глаз начал преследовать все, что давало людям возможность запечатлевать свои эмоции в той или иной форме. Какое-то время все шло по плану, были уничтожены все формы изобразительного искусства, и из памяти людей стерты воспоминания о них.

Но в один прекрасный день, странствуя по закоулкам Сети, Глаз наткнулся на странное возмущение силы. Что-то, способное аккумулировать человеческие эмоции в огромных количествах и, более того, передавать их от человека к человеку, все еще существовало. Глаз немедленно понял всю опасность, которую для него представляло это таинственное явление, и начал выяснять, что же это такое, и как с этим бороться.



Это была музыка. Один из древнейших видов искусства, музыка до поры до времени не привлекала внимания Глаза, ибо он в силу своей компьютерной ограниченности не мог себе даже представить музыкальные колебания чем-нибудь, кроме музыкальных колебаний.

Глаз сразу выяснил, что он не в силах просто взять и уничтожить музыку, так как она существовала в местах, которые ему представлялись как некие параллельные миры, где его власть не была абсолютной. Но он обнаружил, что в этих мирах существуют странные монстры, порождение Времени и Музыки, которые готовы уничтожить все и вся. Они называли себя «Смерть на двух ногах» (Death on two legs).

Глаз начал поиски людей, которым он мог бы доверить контроль над всеми мирами. Такие люди нашлись сразу, это были полузомби, желания плоти у них заглушали разум, и они были готовы на все в обмен на несколько секунд синтетического блаженства. Глаз искусственно усилил их, и они стали его армией, бойцами, которые без раздумий выполняли любой приказ Хозяина. Они значительно усилили власть компьютера, но они же и внесли элемент нестабильности в безупречную до сих пор систему управления людьми. Как любые живые существа они могла совершать ошибки. Глаз осознавал это, но выхода у него не было — миры музыки должны были быть изолированы от простых людей.

Своих прислужников компьютер назвал Управленцами (The Controllers)

Агент Даброк (Dubroc) был одним из



лучших Управленцев. Он не знал, что такое сомнения, вся его жизнь была подчинена одной великой цели — служить Хозяину. Те, кто не подчинялись Хозяину, были наказаны. Те, кто не подчинялись Даброку, были наказаны вдвойне, ибо он в своем сознании не отделял себя от Хозяина.

Однажды он случайно наткнулся на заброшенный музыкальный архив. Кое-что он даже услышал.

Это была катастрофа. По странному совпадению, мозг Даброка оказался одним из немногих, которые еще могли воспринимать музыку. Буквально за несколько часов все то, во что Даброк верил всю свою жизнь, рухнуло. Более того, он узнал, что такое муки совести.

Его голова готова была разорваться под наплывом воспоминаний. Он вспомнил всех, кого замучил и убил во славу своего идола, который, как теперь осознавал Даброк, был всего лишь комком искусственной плоти, чудовищной пародией на человека.

Обо всем, что думает и чувствует его, в недавнем прошлом лучший агент, узнал Глаз. Приговор был вынесен немедленно: как предатель, Дуброк будет выброшен на одну из Арен, как называли музыкальные миры, где и погибнет от рук монстров, «Смертей на двух ногах».

Глаз не учел одного — Даброк стал Человеком, сохранив все те качества, которые дал ему компьютер.

Игра создана по мотивам музыки группы Queen, при участии всех оставшихся в живых музыкантов. Для тех, кто не в курсе, рассказываю: в 1989 году солист группы Queen Фредди Меркьюри скончался от СПИДа. Но его фэн-клуб живет и здравствует до сих пор, и одно то, что я узнал об игре Queen The EYE из их проспекта, который приходит мне каждые три месяца, означает, что сами queen'овцы, люди довольно далекие от мира компьютерных игр, вполне серьезно относятся к Queen The EYE, считая ее заметным явлением в истории развития фэн-движении Меркьюри.

В игре вы выступаете в роли Даброка. Ваша задача — выжить. По ходу дела вы встретите много различных созданий, одни из которых станут вашими друзьями, а у других будет только одна цель — уничтожить Даброка. В игре нет ничего постоянного — существо, которое



первые двадцать минут будет вам помогать, потом внезапно попытается уничтожить, а смертельный враг спасет вашу жизнь.

Сначала игрок должен преодолеть Арену — место, где сосредоточены лучшие бойцы, подчиняющиеся Глазу. Потом вы попадете в иные, музыкальные миры, где придется сражаться за свою жизнь, а смерть ожидает вас за каждым углом.

Всего миров пять (включая Арену) и для каждого из них написана своя музыкальная тема. Вернее, даже не написана, а взята из различных альбомов Queen. Вся музыка записана в формате Audio CD, поэтому игра занимает 5 дисков.



Фактически, Queen The EYE — аркадный файтинг со слабыми вкраплениями квеста. Но разработчики с такой уверенностью твердят, что игра сделана на основе музыки, что сам постепенно начинаешь в это верить. И на самом деле то, понравится ли вам игра или нет, во многом зависит от вашего отношения к творчеству группы Queen, ибо заинтересованному человеку (ну, вы понимаете, о ком идет речь:)) очень сложно остаться равнодушным даже при виде мусорного ящика с символикой этой группы. Главное, чтобы музыка играла, а там все наладится!

Нет, я не в коем случае не хочу сказать, что Queen The EYE — плохая игра. Просто это очень необычная игра.

Что, товарищи, самое главное в файтинге? Правильно, это реалистичность и разнообразие движений, а также управление.

С разнообразием ударов в Queen The EYE все очень хорошо. 8 базовых ударов, на основе которых можно составить 47 связок. Некоторые, самые сильные, удары можно выполнить только в конце комбинации, так что связки разучить придется. Без них пройти игру не то, что сложно, а просто нереально. Так что тренируйтесь, господа!

Но это еще не все. Кто вам сказал, что в Queen The EYE драться можно только естественными отростками человеческого тела? Ведь люди придумали еще и меч, и боевой шест, и нож... В конце концов существует огнестрельное оружие!

Всем этим придется научиться пользоваться. Для меча, ножа и шеста есть по 10-11 комбинаций. И их тоже придется учить, так как один и тот же удар отнимает разное количество жизни в зависимости от момента, когда он был нанесен — сам по себе или в связке.

Наносить "тяжкие телесные" оппонентам можно и огнестрельным оружием. В Queen The EYE его 4 разновидности: пистолет, ружье, винчестер и базука. Степень поражения меняется по возрастающей. Но найти что-либо огнестрельное довольно сложно, лучше с самого начала рассчитывать только на свои руки и ноги.

У каждого из ваших противников своя техника ведения боя. Об этом честно предупреждают в начале игры, но легче от этого не становится. Некоторые враги прекрасно владеют бросковой техникой, другие используют электроразрядники, а третьи кладут вас на пол ударом ноги с совершенно немыслимого расстояния. Перед уровнем компьютер показывает вам всех будущих партнеров по спаррингу; каждый из них делает несколько движений, причем явно разработчики предполагали, что, после двухсекундного показа возможнос-

тей десятка оппонентов, игрок сумеет придумать оптимальную стратегию боя с каждым из них. Этот деморализационный ролик даже промотать нельзя! Но, уверяю вас, выяснять, что делать с каждым конкретным противником, придется на месте.

Ваши ненавистники обычно набегают парами. Вообще говоря, и с одним-то противником справится сложно, а уж с двумя... Сложности возникают по двум причинам.

Во-первых, враги дерутся достаточно хорошо. Они используют приемы, которых нет в вашем арсенале движений, и плюс к этому у них очень часто есть холодное и огнестрельное оружие, которое употребляется без тени сомнения.

Вторая причина высокой смертности Даброка — дефект управления, которые вылезает в самые неподходящие моменты. Игра трехмерная, с претензией на реалистичность, поэтому во время удара не происходит автоматической коррекции направления движения. В сочетании с камерой, которая иногда занимает такую позицию, что хочется ее разбить вдребезги пополам:), это приводит к катастрофическим последствиям, а именно: вы промахиваетесь. В разгар драки промах смерти подобен, вас немедленно изобьют. Так что остается только сохранятся как можно чаще.

Если хорошо освоить комбинации, то какой-то шанс на победу у вас есть. Не очень большой, но тем не менее попытаться можно.

Очень важно сразу научиться кувыркаться. Кувырок — единственный способ быстро удалить свое туловище из под потока ударов. Уважайте кувырок, господа!

Враги очень любят обходить Даброка сзади. Но и на этом у нас найдется достойный ответ, а именно — удар назад. Он бывает рукой и ногой. Радиус поражения у ноги больше, так что выводы делайте сами.

После нескольких ударов подряд Даброк теряет сознание и падает на землю. Враги немедленно подбегают и начинают охаживать бесчувственное тело вашего подопечного. Жизнь продолжает убывать, так что отлеживаться не рекомендуется.

О методах боя вроде все. Тренируйтесь, и да прибудет с вами Сила:)!

Queen The EYE сделана на трехмерном спрайтово-полигональном движке. Действие разворачивается на заранее отрендеренных бэкграундах, так что никакой интерактивности не ждите. Персонажи смоделированы с помощью Motion Capture, так что на реалистичность и естественность движений жаловаться не приходится. Единственный минус — в жертву реалистичности принесена и внешность героя. Motion Capture делали с весьма мелкого и худого каратиста, поэтому и персонажи все какие-то дохловатые. Обидно, но ничего не поделаешь, зато двигаются красиво.



Как не странно, но самые корявые движения у Даброка. Не все, конечно, но у его врагов с пластикой дела обстоят намного лучше. Хотя за подсечку разработчики заслуживают отдельной похвалы — лучше еще нигде не было.

Нет поддержки 3Dfx. Чем руководствовались разработчики, выпустив трехмерную игру, движок которой не поддерживавт акселератор в 1998 году,



не совсем понятно. Хотя, игра не тормозит даже на компьютере минимальной конфигурации. Но за спецэффекты обидно! Игра могла бы быть значительно красивее, чем она есть сейчас.

И многопользовательской игры нет. Ну это ладно, не во все же игры по сети играть. Программистам AI тоже что-то кушать надо. Кстати, с AI в Queen The EYE все очень хорошо. Противники дерутся грамотно, а что еще надо от файтинга?

Теперь, с трудом сдерживая слезы, переходим к завершающей части нашего повествования. Звуковое оформление игры.

Ну со звуками все понятно — они есть, вполне приличные. Никто ничего особенного от них и не ждет. Но вот к музыке в игре, созданной на ее основе, предъявляются очень серьезные требования.

Из разных альбомов Queen какой-то шибко умный товарищ надергал мелодий, вырезал из них голос Фредди и в таком виде записал на компакты с игрой. Ну ладно, и на том спасибо, музыка все равно восхитительная. Но вот только она НЕ РАБОТАЕТ!

Вообще. В заставке музыка есть, на компакте записана, а вот в игре не играет! И кто ее разберет, почему. Игру проверяли на трех машинах, и тишина царила в комнате, нарушаемая только смачными ударами по Даброку.

Господа! Так нельзя. Ждем патч, а пока его не будет, ох, просто руки опускаются. Без музыки вся хитрая концепция игры разрушается и остается файтинг, достаточно приличный, но ничем особенным не выделяющийся.

Игра необычная. Оказывается, достаточно отвлечься от сложившихся стереотипов, и, не выходя за рамки жанра, можно создать вполне качественную игру, в которую с удовольствием поиграют многие. Дай Бог, чтобы кто-нибудь догадался развить идею, поданную кем-то из Destination Design Ltd. Почему еще никто не догадался сделать, к примеру, 3D-action на основе картины? или оперы? или статуи?

Глупость, говорите? А вот и нет. Дело в том... Но это уже тема другой статьи.

Данила Матвеев

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●
Рейтинг	7.1

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно



Жанр	Аркада
Разработчик	Epic Megagames
Издатель	Epic Megagames
Системные требования	486DX2-66, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 24 Mb RAM Windows 95

В последнее время рынок компьютерных игр захлестнул поток весьма неказистых программных продуктов, нагло эксплуатирующих одну и ту же идею. Появились такие термины как RTS-клон, Quake-клон и т.д. Простой пользователь уже не купит игру, если разработчики не раструбят на весь мир всеми доступными средствами, что де "наша игра есть Quake (C&C, Warcraft — нужное подчеркнуть)-киллер с лучшей графикой, и круче ничего не существует". Произошло выделение основных жанров. Основных, в смысле — наиболее покупаемых. Если группа начинающих программистов придет к издателю с каким-нибудь неординарным проектом, то...им покажут на дверь. Зачем издателю связываться с чем-то новым, он лучше по старинке выпустит еще один 3D-Action, без всяких претензий. Наварится. А что еще человеку для счастья нужно?





Такое вот положение дел вызвало интересную ситуацию. Все как-то дружно, не сговариваясь, начали клепать RTS'ки и 3D-Action. Остальные, менее покупаемые жанры стали угасать. Точнее, их развитие приостановилось. Зачем, спрашивается, наворачивать банальную аркаду? Что это даст? Другое дело тот же 3D-Action — придумал две-три неординарности, и уже чем-то выделяешься на фоне других клонов. А аркады — жанр спокойный и тихий, как болото. Как был gameplay на уровне Keen, так и остался. Печально...

Но не все так думают. В частности, так не думает Epic Megames. В частности, они не только думать умеют, но еще свои мысли в жизнь претворять. Иногда, после продолжительного раздумья (а думают они долго, вспомните хотя бы Unreal) появляется игра. Скажем, Jazz Jack Rabbit 2. С виду — ну аркада аркадой. С виду...

Тагадымский конь или приключения кролика Роджера

Для начала вернемся на несколько лет назад. На дворе стоит блаженный 1995 год. Прогрессивная часть геймеров играется в DOOM и организовывает клубы поклонников двух букв, секретарши играют в Lines и прячут любимую программку от злых боссов, используя команду copy lines.exe c:\windows, а в Багдаде, как обычно, все спокойно. Выходит первый Jazz Jack Rabbit. Игрушка — первый сорт. Все, что требуется от настоящей аркады, присутствует (графика, плавный скролинг, заводная музыка, анимированные монстры и страшные боссы). Все, что не требуется — отсутствует (сюжет). Хит не хит, но рядом с хитом валялся и с одного стола ел.

Весной 1998 появляется вторая часть. Про веселого кролика уже многие забыли. Выросло новое поколение игроков, которые о нем слухом не слыхивали. Следствие первое — идею можно эксплуатировать вдоль и поперек, потому как все ее забыли. Следствие второе — если навернуть как следует, приправить чем подобает, то и... Деньги не пахнут. Так поприветствуем же возвращение Джаза на экраны наших мониторов.

Идея осталась на прежнем уровне, реализация несколько изменилась. Итак, кролик Джаз в первой части спас-таки свою любимую, ненаглядную крольчиху-принцессу и уничтожил всех злодеев. За этот героический подвиг король произвел Джаза в рыцари, выдал за него свою дочь и отдал им полкоролевства. И жили они долго и счастливо.

Но вот незадача: против законов Мерфи воевать бесполезно. Как известно, если дела идут хорошо, рано или поздно они пойдут плохо. Принцессу похищают, королевство наводняют злые монстры, а Джазу вновь приходится искать свой любимый морковный бластомет. Правда, теперь спасать принцессу и бороться со злом ему поможет его друг Спаз. Вдвоем этим доблестным представителям вида ушастых предстоит преодолеть множество препятствий. На земле и под землей. В будущем и в настоящем.

Какой русский не любит быстрой аркады

За что же мы так любим аркады? Ну уж точно не за возможность лишний раз пошевелить мозгами. Интеллект монст-



ров здесь тоже не при чем, разве что организовать молодежное движение за отмену такого термина в принципе. Чтоб аркады не за что было ругать. Потому как в некоторых играх такое понятие, как IQ противника, отсутствует как класс.

Графика, само собой, также является важным аспектом. Вкупе со звуком хорошее графическое исполнение позволяет создать атмосферу игры. Но даже не это главное. Главное — сам игровой процесс. Моральное удовлетворение от победы над монстром. Не от убийства, а именно от победы. Показать, что маленький шустрый герой под управлением ваших виртуозных пальцев — весьма даже ой-ой-ой. Ведь в ранних аркадах, году этак в 85, только и было, что хороший человечек (скопление черно-белых пикселей), которым вы управляли, и куча плохих человечков, пулявшихся в вас разноцветными квадратиками. Поэтому любая аркада прежде всего — тренировка пальцев и реакции. Сколько лет прошло, сколько мы повидали жанровых смешений — а данная истина осталась неизменной.



Jazz Jack Rabbit 2 в этом плане сделан на совесть. Многоэтажные уровни с большим количеством смешных до умопомрачения и тупых до безобразия монстров. Несколько видов различного вооружения, специально разработанного для отрядов кроличьего спецназа, как-то: морковный пулемет, пулялка шариковая обыкновенная и пулялка шариковая двуствольная. Веселая задорная музыка, слушать которую одно удовольствие. И, конечно же, сам главный герой (герои) — белый и пушистый.

Цель игры в духе классических аркад прошлого. Есть уровень, на уровне есть выход. Необходимо добраться до выхода, попутно спасая свой пушистый хвост и длинные уши от злостных покусателей в лице всевозможной живности, на уровне же присутствующей. Два уровня — одна миссия. В конце второго этапа вас поджидает злостный босс. Миссии, в свою очередь объединены в эпизоды. Эпизодов шесть, связи между ними — никакой (а вы что, сюжета хотели?). Некоторые этапы проходятся за пятнадцать секунд (принимаем положение земле перпендикулярно земле, используем уши в качестве пропеллера и постоянно держим нажатой клавишу "вперед", время от времени долбя по клавише "прыжок", дабы перепрыгивать встречные препятствия). На других предстоит помучиться, и даже пошевелить мозгами (разнообразнейшие головоломки, вроде "куда бы пойти, направо или налево?", с ответом «все равно — эти два пути в одной точки соединяются»). Одним словом — аркада!





А на носу был XXI век...

Как вы думаете, что произойдет, если задаться целью по максимуму навернуть игрушку в техническом плане? Epic Megagames, по всей видимости, этим планомерно занималась. В результате в игре 16-битная графика. Трехмерные скроллируемые бэкграунды. Поддержка MMX и разрешение 640*480. Цветное освещение и фильтрация текстур. И если бы только это. У игры очень быстрый движок, и торможение отсутствует как класс. Единственный недостаток всех этих наворотов — владельцы медленных машин (слава Богу, таких в последнее время становится все меньше и меньше), которым придется играть в разрешении 320*200, получат о JJR2 совсем другое впечатление. Объясняется это тем, что в 320*200 спрайты используются те же, а вот игровой экран в четыре раза меньше, нежели в 640*480. Сразу на ум приходит Z — там пользователям 486-х компьютеров было значительно сложнее добиться победы, так как существенно сокращался обзор. Здесь та же история. Со временем, надеюсь, данная проблема исчезнет, вместе с последними четверками.

Отдельная песня про Multiplayer-режим. Обычно в аркаду играет один человек. Или два. Максимум, насколько помню, четыре (рекордсменом является доисторическая игрушка Gauntlet — четыре игрока на одной клавиатуре). В Jazz Jack Rabbit 2 могут одновременно играть по сети до 32 двух игроков. Используется технология клиент-сервер, т.е. один из участников турниров запускает у себя на машине серверную часть, а все остальные к ней подключаются. Поддерживается многоканальные переговоры между игроками. Существует куча всевозможных настроек, например, можно проходить уровень сообща, а можно устроить Deathmatch кроликов. Для создания уровней предусмотрен специальный редактор, поставляемый вместе с игрой. Смешно? Нет, я серьезно. Multiplayer в жанре аркад — это, определенно, что-то новое. Уже за одно это игру можно считать неординарной. Того и гляди, скоро появится Multiplayer Lines.



В конце необходимо подвести черту. Все мы, так или иначе, начинали свою игровую жизнь с чего-то аркадного. И не беда, что потом на первый план выступил Quake или Starcraft. Первая любовь — она самая крепкая. Ведь иногда хочется прийти домой, включить свой PII400, загрузить Windows 98 и... расслабиться. Оттянуться. Получить заряд хорошего настроения. Вспомнить старину. ПодолБИТЬ по клавиатуре. Боты в этом деле плохие помощники. А маленький смешной кролик в самый раз.

Гога Штангенциркуль

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Рейтинг	8.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Beast Wars
Transformers

Жанр	3D Action
Разработчик	Hasbro Inc.
Издатель	Hasbro Inc.
Системные требования	P-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P166MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Lan
	Windows 95

Тот факт, что американцы умеют делать деньги из воздуха, доказан уже чуть ли не научным путем. Допустим, некий абстрактный Джон нашел источник с водой. В источнике вместо воды оказалась какая-то жидкость, по вкусу напоминающая лимонад, а по действию на человеческий организм — 100% спирт, но без всяких постэффектов. Джон, не будь дураком, взял денег в кредит, построил рядом с родником завод и стал бутылировать водичку, наживаясь на своем открытии. Водичка нашла покупателя, в карман Джонни рекой потекли деньги. Все хорошо, только вот Джо хочет заработать еще больше. Он строит трикотажную фабрику и начинает выпускать майки с лейблом своего продукта и рисунком бутылки. Молодежь любит пить спиртные напитки и носить модные футболки. Соответственно, денежная река Джона увеличивается в геометрической прогрессии. Вопрос: как предприимчивому бизнесмену Джо увеличить свой доход? Вариантов много — начать выпускать машины в виде бутылок с водой и ездящих по воде, создать дом моделей и продавать костюмы а-ля водичка и т.д. Вы скажете — бред. А вот и нет. Процесс производства денежной массы.

Пока идея жива...

...Из нее нужно выжать максимум денежных средств. Именно таким принципом руководствовалась компания Hasbro Inc., выпустив свою новую игру Beast Wars: Transformers. Доселе эта достопочтенная контора пожинала лавры со своей настольной игры Монополия. Не буду даже пытаться пересчитать всех воплощений этой великой игры. Но не единой идеей жив человек. Для безбедного существования оного человека (или группы людей) идей требуется несколько, дабы их можно было воплотить в жизнь и предоставить конечному пользователю. А если идея приобретет некоторую популярность, не следует морочить себе голову придумыванием новых способов добывания зелененьких — достаточно развивать старое русло, пока народ к нему не охладеет. Лекция маркетинга для начинающих закончена.





Так вот, была в свое время у Hasbro Inc. серия игрушек "Роботы-трансформеры". Вначале это были простые роботики, которых можно было разбирать и собирать, потом появилась концепция их вселенной. Про роботов стали рисовать комиксы и мультфильмы. Идея принадлежала создателю, создатель получал деньги. Только вот незадача: в последнее время появилась некое странное сборище народу, именующее себя игроманской тусовкой. Игроманы проводили свое свободно время за экранами компьютеров, и им плевать было с высокой колокольни на всяких там игрушечных роботов. Нехорошо получается — раз им игрушки не нужны, значит, они их не покупают. Значит надо выпустить нечто такое, что смогло бы их заинтересовать. Сказано — сделано. Какой у нас там самый популярный жанр? 3D-action? И чтобы крови побольше? Выпустим-ка мы игру Beast Wars: Transformers, чтобы наши роботы там бегали трехмерные, да чтоб стреляли и противников убивали.

Выпустили...

Сила есть — ума не надо

В некоторой отдаленной галактике жили-были болтики и винтики. А также гаечки, шурупчики и несколько тысяч тон металлолома. Плюс, само собой, определенное количество электронных мозгов. Вообще-то, металлолом был мирным и тихим, жил себе припеваючи. Только с некоторых пор появилась куча неправильного металлолома. Он назвал себя Predacons, кидал во все стороны пальцы и заявлял, что он-де верховный наместник всего движущегося металлолома во вселенной, назначенный неважно кем. Но остальной металлолом с ним не согласился. Он продолжал жить мирно, никого не трогая. Однако и в мирной куче металла нашлись роботы, которые назвали себя Maximal и решили, что первоочередная задача всего металлолома в целом — разобраться с гнусными Predacons. В итоге все умные продолжили свое умное существование, а Predacons и Maximal начали войну.

Такова (вкратце) концепция вселенной Beast Wars. Остается только добавить, что игровой процесс происходит на некоей планете, по биологическим параметрам напоминающей Землю. Там Predacons обнаружили неизвестный доселе элемент Энергон, по энергетическим показателям — ну круче некуда. Об этом, само собой узнали Maximal и полетели этот элемент отнимать, а попутно выполнять свою святую миссию — "уничтожить подлых Predacons".

Планетка же оказалась немножко с бзиком. А именно: в атмосфере содер-

жалось особое вещество, моментально разъедающее любые металлические соединения. Посему, умные роботы придумали облепить себя кусками кожи всевозможных животных. А заодно модернизировали свои тела, дабы они в животных этих превращаться умели.

"И попер винтик против болтика! И началась великая бойня..." (c)

Трансформеры — оно, конечно, дело хорошее...

Кто сказал, что я имею что-то против детских игрушек? Я? Да не в жизнь! Игрушки развивают мышление наших детей, и вообще — вещь полезная. Только пусть они и остаются игрушками. В смысле роботами, которых можно разобрать и собрать. А вот видеть тех же самых роботов на экране компьютера — зрелище, честно говоря, неприглядное. Во всяком случае, в исполнение Hasbro Inc.

Итак, планета, поделенная на секторы и населенная всевозможной живностью. Здесь вам предстоит выполнить ряд заданий с целью отбить у злостных Predacons энергетический источник. Перед началом миссии — брифинг. Предельно короткий и понятный. Потому как тупой до безобразия. Затем вам предоставляется возможность выбрать своего боевого робота-трансформера. Роботов аж целых десять штук, считая Predacons. Затем вас выкидывают на планету, и начинается, собственно говоря, игра. На практике все выливается в обычный посредственный 3D-action с видом из-за спины героя. Есть несколько видов оружия и power-up'ы, повышающие характеристики вашего робота. Единственное, что хоть как-то удерживает от зевоты в процессе игры, так это та самая трансформация. Превратился, скажем, в гориллу и всех обскакал. Только почему-то горилла при движении больше похожа на тонкозадого бегемота.

Ландшафт поражает своим разнообразием. Разнообразие стремится к бесконечности. То бишь к нулю. Горы, ямы, горы, ямы. Четыре вида местности. Можно садиться в робота и идти вперед. Когда надоест — трансформируешься в зверя и скачешь дальше. Устал скакать — снова идешь. Богатейшая гамма чувств и масса удовольствия.



Всего вам предстоит пережить 24 миссии этого инопланетного маразма. Для особо стойких предусмотрено еще восемь призовых заданий. Особо стойкие также могут объединиться и поиграть в BW по модему или по сети. Поддерживается до восьми особо стойких.



Электронный интеллект — это звучит

С недавних пор все поверхностные идеи и модернизации в жанре 3D-action закончились. Разработчики новых игр пошли, так сказать, экстенсивным путем развития, улучшая графическую часть своих детищ и не меняя gameplay. В результате, каждый новый 3D-action в первую очередь кичится своей сверх-навороченной реалистичностью, нагло требуя для комфортного существования P2-400. 3Dfx — это, конечно, хорошо, но и Doom в 640*480 тоже неплохо. Как бы то ни было, в Beast Wars присутствую все новомодные 3D-фичи, как-то: цветное освещение, трехмерные ландшафты и полигональные монстры. Поддерживается даже MMX (хотя, если запустить BW на двух машинах одинаковой конфигурации, только одна из них будет оснащена процессором MMX, а вторая — простым Pentium'ом, начинаешь задаваться вопросом: а с какого здесь боку припеку энтот MMX — что с ним, что без него, тормозит одинаково).



По заверениям разработчиков, монстры в Beast Wars — самые умные. Настолько умные, что умнее просто некуда. М-да... В Wolf 3D и то умнее были. Там у эсэсовцев было две задачи: дойти до вас и выстрелить. В BW у монстров только одна цель. Идти. И стрелять. Куда идти и во что стрелять — им абсолютно все равно.

В итоге создается ощущение, что игра задумывалась как нечто грандиозное. Но. То ли программисты оказались не в состоянии воплотить в жизнь все заказанное, то ли еще по какой причине.... Результат один. Игра смотрится как поделка. Как разобранный и поломанный робот трансформер.

После нескольких часов управления роботом на ум приходит одна старая поговорка: "Всяк сверчок знай свой шесток". Выпускаешь своих роботов, сбагриваешь их ребятишкам — сиди и выпускай. Нечего соваться в неизведанную даль. Но Hasbro Inc. мало одного горького опыта (Star Wars: Monopoly — красиво, но абсолютно неиграбельно), HB Inc. нужны деньги. А деньги не пахнут...

Александр Гетман

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●
Рейтинг	6.3

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Вангеры

Жанр	Action/RPG/Simulation
Издатель	Buka Entertainment
Разработчик	K–D Lab
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233MMX+, 128 Mb RAM Windows 95

Вангеры позиционируются на рынке ни как лучшая игра, но как самая оригинальная.
Из пресс-релиза компании "Бука"

Писать про российские игры, равносильно выбиванию надгробной надписи на камне. Либо только хорошее, либо ничего. Так уж повелось. Потому как, не поднимается рука ругать российских программистов. Посмотришь на очередной "программно-развлекательный продукт" и тешишь себя надеждой, что, мол, год назад еще хуже было. Несомненно, время от времени, из под быстрых пальцев наших российских умельцев выходят настоящие шедевры. Несомненно, наблюдается тенденция по увеличению количества таких шедевров за год. Улучшаются наши российские разработки, можно сказать, самообучаются. Только вот единственный недостаток — медленно все это происходит.



Новая разработка фирмы K–D Lab, издаваемая в России компанией Бука, давно привлекала внимание всей прогрессивной части геймерской тусовки. Еще год назад все журналы, поголовно, написали многостраничные review, по несколько раз взяли интервью у разработчиков и показали читателям тысячу скринов. А "Вангеры" появились только сейчас.

Миры потерянные в стакане

Как известно, играбельность является доминирующим критерием при оценки качества игры. Однако и сюжет занимает не послднее место, так как детальная проработка игровой вселенной позволяет игроку с легкостью вжиться в выдуманный мир. Программисты из K–D Lab посчитали, что если уж делать игрушку хитовой, то борьбу нужно вести по всем направлениям. Другое дело, что программист, при всем своем желании, не улучшит музыку. А вот на графике его талант скажется очень сильно. Как бы то ни было, сюжетом может заниматься кто угодно.

Как водится, действие "Вангеров" происходит в далеком будущем. Человечество развилось до неимоверных высот, но так и не смогло выйти за пределы солнечной системы. Как то раз группа ученых обнаружила некую мыслящую субстанцию, назвавшуюся Великим Разумом. Субстанция рассказала землянам много интересного и многому их научила. Но самое важное — люди научились строить Коридоры — межпространственные тоннели, позволявшие перемещаться в другую реальность. Всем, само собой, новая возможность попутешествовать дико понравилась и, в считанные дни, народ разбрелся по коридорам кто куда. Причем, в силу специфики человеческой натуры, путешественники находили новые миры, забирали в них самое ценное, убивали всех встречных и поперечных и двигались по Коридорам дальше. И все бы ничего, да вот натолкнулись они в своих странствиях на расу насекомоподобных Криспо. Убили невзначай десяток особей. Криспо ответили тем же. Началась война. Криспо были сильнее людей. Люди оказались хитрее. Те, кто остался снаружи, забили Коридоры и забыли по оставшихся наедине с Криспо. Оставшиеся изобрели генный вирус и заразили им муравьев. И сами заразились. Началась мутация. С тысячу лет шел естественный отбор по Дарвину, возникали и исчезали цивилизации, формировались новые моральные ценности. Затем все более-менее устаканилось. Здесь в игру вмешиваетесь вы, в роли вангера, представителя гильдии свободных воинов дороги, занимающихся чем угодно с целью нажить деньжат. Занавес. С кратким изложением покончено.

K–D'шники поставили перед собой задачу. Сюжет должен быть крутым — они его таким и сделали, подведя под, в принципе, простой игровой процесс целую вселенную, по проработанности способною потягаться с мирами Гарри Гаррисона. Только одно они не учли. Гаррисон был писатель, а любой человек, наваявший что-то с бухты-барахты смотрится дилетантом. Вселенная потерянных миров получилась, проработанной, навернутой оригинальной, но смотрится при этом как куча мелких деталей, сваленных в одну большую кучу. На западе, при написании сюжета игры либо используется роман известного писателя, либо приглашается профессиональный сценарист. А мы — русские.

Бытие Вангера

Итак Вангеры, воины дороги и торговцы, или просто свободные люди. Они являются изгоями общества и презирают его. Их самоцель — колесить по бесконечным коридорам цепи Потерянных Миров и заниматься своим делом. Дело, как правило только одно — добыть побольше бибипов (местная валюта). Чем больше бибипов у Вангера — тем он круче. Попутно, конечно, можно заниматься всякой чепухой, наподобие решения всевозможных квестов и выполнения поручений, но не это главное. Главное ехать. Еще можно сказать колесить. Долго-долго. Когда чувствуешь, что ехать уже невмоготу, значит стал настоящим Вангером. Вас прельщает перспектива нарезать петли по картам, похожим как две капли воды? Меня нет.

Отличительная черта любого вангера — мехос. Настоящий вангер без мехоса никуда не сунется. Мехос — дом вангера на колесах, его верный друг и надежда на светлое будущее. Мехосы бывают разные. От самых маленьких (буквально козявок) до самых больших. Мехос надо любить и уважать. С вашей стороны любовь выражается в навешивании на железного коня всевозможных средств уничтожения и всяких прочих примочек. Противник же,

в этом случае, выражает к вашему мехосу уважение, обходя его стороной.

Разнообразие вооружения радует глаз. Большое количество всевозможных плазмо– энерго– огне– и прочих метов. Только вот новая пушка, будучи поставленной на мехос, никак не изменит его внешний вид, разве что появится несколько закрашенных пикселей на капоте. Стрелять это дело будет помощнее, но все равно, обо всех баталиях Вангеров можно вещать на армянском радио в рубрике "Из жизни лилипутов".

Вместе с оружием достаточно мирно сосуществует другие запчасти для мехосов. Например всевозможные двигатели и подвески. Можно даже купить себе новую машину, правда зарабатывать на нее долго, а значит и кругов намотать придется много. Всем этим делом можно отовариться в подземных бункерах, перед выездом во внешний мир.

У мехоса нет аналогов. По виду он напоминает автомобиль непонятно какой марки, а по возможностям помесь трактора "Беларусь" (ломает все и вся), с джипом "Черроки" (проедет где угодно) и Тигрой из мультфильма про Винни–Пуха (такие же замысловатые прыжки). После пяти минут игры становится непонятно — зачем разработчики нарисовали здесь, скажем, мост, когда можно проехать под ним. При этом, нельзя ни отметить, сама идея прыгающего автомобиля нова и оригинальна. Эх, если бы Вангеры были бы простыми гонками по пересеченной местности — такая бы игра была! А так, ни рыба не мясо.

Чтобы вы не померли со скуки, разглядывая психоделические пейзажи потерянных миров, разработчики придумали развлечение — компьютерных противников. Их AI заслуживает всяческих похвал. Представьте себе ситуацию: едете вы, а за вами едет кто–то еще. Просто едет и не стреляет. Оригинально. Разворачиваешься и пытаешься смыться — преследователь бросается вдогонку, активно паля из всей бортовой артиллерии. Спрашивается, о чем раньше думал? О жизни, наверное.

Основная идея игры — ездить. Для этого есть все. На что то большее можете не рассчитывать.

Мы новый мир построим...

Можно смело сказать — Вангеры, на данный момент, являются самой технически навороченной российской игрой. Поддержка MMX и разрешение 800*600. Воксельная, детализированная графика. Звучит великолепно. А на практике, все несколько не так, как хотелось бы...

Звуковое оформление очень стильное и великолепно сочетается с сюжетом. Если же сюжет оригинально–маразматический, соответственно и звуковое оформление не выбивается из общей колеи. Постоянное кваканье и кряканье наводит на мысль, не в болоте ли ты ездишь. А чего стоит речь Высшего разума — вероятно звук записывали усердно пережевывая микрофон и время от времени причмокивая.

CD музыка. На слух воспринимается как WAVE 8 бит 11kHz, с плохой оцифровкой. Видать место на CD много было. Надо отметить, музыка действительно оригинальна и гениальна, но... по–своему.

Графическая реализация "Вангеров" несомненно заслуживает отдельной похвалы. За новаторство. Новый движок, разработанный фирмой K–D Lab, наглядно демонстрирует, что не перевелись еще умельцы на Руси. Если надо — гору своротят. А если аккурат вокруг горы дорога идет? Все равно своротят. Поднатужатся и задвинут ее, родимую, в ближайший овраг. За сотню километров. Зачем? Натура у нас такая. Добрые мы. И какое нам дело, что гору то можно было обойти, по протоpенной тропинке. Вот пусть американцы и обходят. А мы уж как–нибудь сами с усами.

Движок игры получил название S–Art — Surmap Alive Real–time tech. Ключевое достоинство — позволяет воссоздавать на экране большие, прямо–таки скажем, гигантские трехмерные ландшафты. И изменять их в реальном времени. Допустим, стоит яичко. Мышка пробежала, хвостиком махнула, яичко и разбилось. Отныне и навеки в этом месте валяется скорлупа. В данном случае, разъезжая по вселенной Потерянных Миров на своем мехосе, вы оставляете за собой красочные следы. Сломали мост — так он и будет стоять, сломанный. Уничтожили противника — будут обломки его мехоса валяться на месте гибели, как памятник неизвестному Вангеру. Вы только представьте, какой простор открывается для фантазии художников и дизайнеров. Главное, к этому делу подойти с умом.

Только вот, не заладилось что–то. Основные недостатки движка, а именно — 256–цветная графика (если бы она была 16–битной, я, наверное, успел бы раза три кофе попить за то время, что мой мехос ехал бы из одного конца экрана в другой), гигантский размер карт (около 100 мегабайт занимает один уровень в памяти компьютера), все это можно простить. Можно даже закрыть глаза на 256 оттенков зеленого в индексированной палитре, только бы было реализовано главное достоинство S–Art. Интерактивный и *разнообразный* ландшафт. Разнообразный. Но когда ковыляешь на своем драндулете по бесконечной карте, создается ощущение, что художникам хватило усердия нарисовать только ее десятую часть, после чего использовалось копирование готовых фрагментов. Мир не одинаковый — он однотипный. Становится грустно. Ощущение удваивается через минуту. Проехав два–три экрана "Вангеры" начинают безбожно тормозить, постоянно подгружаясь с винта. Шестьдесят четыре метра памяти им мало. Очень мало. Русские мы. Натура у нас



широкая. Зачем нам делать как все — по tile'ам. Мы сделаем на века. И не потому, что надо, а для того чтобы помнили. Честь и хвала нам за это.

"Вангеры" — действительно один из самых оригинальных российских проектов. Это действительно гениальнейшая задумка — смешать практически несовместимые жанры — RPG и Action на колесах. Но эксперимент не получился. На свет появилось нечто абсолютно неиграбельное. Что толку от крутого движка будущего, если он используется только для торможения компьютера. Зачем сдалась квестовая основа, если она представлена такими незаметными вкраплениями, что даже не понимаешь что это такое. Нужен ли навороченный сюжет, если единственное его призвание — загрузить игрока на веки вечные. Свежая идея это полдела. Главное ее реализовать. А вот реализация, как раз, подкачала.

Игорь Власов

Игровой интерес ●●●●
Графика ●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●
Дизайн ●●●●

Рейтинг **5.0**

Время освоения: от 1 до 10 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Q2 Zone

Турнир по Quake 2.

17 мая в ночном клубе "Титаник" проводился турнир по Quake 2. Инициатором данного предприятия была фирма "Валда". Примечательно, что разрекламирована акция была как сборище крутых хакеров, которые почему-то все поголовно играются в Quakв 2. Интересная мысль, благодаря которой множество кваккеров смогли померяться силами с такими фанатами Quake. Данный турнир в "Титанике" проводится уже во второй раз, так что организация была на высоком уровне, но неувязки все же случались. Самая главная — о турнире настоящим кваккерам ничего не было известно, до самого последнего момента. Только в клубе "Орки", за день до турнира раздавались бесплатные билеты в Титаник. В остальном же — советы бывалых кваккеров и коллег из "Орков" сделали свое дело — никаких дисквалификаций, трений с участниками и ожидания боев не было.

В турнире мог принять участие любой посетитель клуба (вход — 1DD рублей). В результате чего их набежало аж около восьмидесяти. Как сами наверное понимаете, многие видели Quake 2 первый раз в жизни.

Каждому участнику в качестве сувенира дарили фирменную бейсболку, с не менее фирменной футболкой. С правилами чемпионата можно было ознакомиться у стола регистрации. Рядом находились три компьютера, подключенных к всемирной паутине, которыми также мог воспользоваться любой. Кроме того, можно было потренироваться в первый Quake на специально выделенных под зто дело компьютерах. Ну а сам чемпионат проходил на 16 основных машинах. В начале пятого часа после полудни была открыта регистрация участников, закончившаяся к концу отборочного круга. Сам отборочный круг начался в 6-DD. Кстати, сказать что компьютеры были довольно мощные, значить сказать абсолютно ничего. Dни были ну просто монстры — PentiumII 233, 3Dfx и ... Dднако версия Quake 2 — всего лишь 3.05 и про классические Deathmatch уровни вреде бы можно было позабыть. Но активные кланеры DDT оперативно скачали с Интернет Point Release и полуфинал проходил уже на карте q2dm1. В туре первом бегали по base1 восьмерками, из которых дальше проходили двое. В итоге в финал вышли шесть человек, бегавшие по q2dm2. Далее, занявшие четыре первых места играли дузли, до окончательного выяснения "у кого девайс длиннее". За первое место — [DDT] InfiDel с [DDT] CooKiE, а за третье — [DDT] FaGoT с [MTF] KeNgUr.

Призы были шикарнейшие: первое место — монитор и ящик пива Мюллер, второе — Quake2, месяц бесплатного доступа на "Гласнет", третье — звуковая карта. Кроме зтого призерам надавали кучу мелких и полезных сувениров типа ручек, футболок, бейсболок и т.д. и т.п.

Подводя итоги, можно сказать, что турнир в представительном ночном клубе был хорошо организован, с отличными призами, но с плохой рекламой. Если данный небольшой недостаток будет учтен, то следующий турнир в "Титанике" будет просто замечательным.

Полуфиналисты:
[DDT] InfiDel
Dagola
[KiDz] KoKs
Sjam
Nemezida
СТЕРВА
[DDT] FaGoT
Alrick[ASP]
Stalker
Snopter
[MTF] KeNgUr
Shadow
[DDT] CooKiE
Lamer
Twister
Shorter 96
[VFR] Deadly AL
[MTF] Marouder

Финалисты:
1. [DDT] InfiDel
2. [DDT] CooKiE
3. [DDT] FaGoT
4. [MTF] KeNgUr
5. [KiDz] KoKs
6. [MTF] Marouder

Релиз Quake 2 v3.15

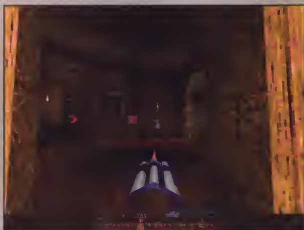
В новой версии патча появилась одна новая карта для Deathmatch'a, специализированная под дузли. Кроме того, появилась возможность посмотреть, какое оружие игроки держат в руках.

Unreal 1.01

Появился первый патч к Unreal, усовершенствующий игру до версии 1.D1. Dсновное достоинство — возможность соединяться с серверами Unreal прямо из окна Netscape или Explorer, кликнув на ссылке типа unr://unreal.server.com. Патч занимает 235 килобайт и скачать его можно с сайта Epic Megagames.

Team Fortress продалась Half-life

Team Fortress Software официально заявила, что отныне будет разрабатывать свой классический add-on к Quake на базе Half-life. По заверением разработчиков, зто решение далось не сразу, но возможность участвовать в создании самой игры на процесс ее разработки — многое значит. Как сказал лидер проекта: "Работая бок о бок, с программистами Half-life мы сможем реализовать в TF2 такие вещи, о которых могли только мечтать, разрабатывая первый Team Fortress". Ну что ж, поживем — увидим.



Z-DOOM

Появилась новая версия Z-Doom. Для тех кто не знает, зто порт первой версии DOOM 2 на платформу Windows 95. Z-Doom начал разрабатываться в то время, когда id Software выпустила исходники к своей культовой игре. Dсновные достоинства Z-Doom - поддержка DirectX, возможность использовать Mouse Look и прыгать вверх, а также более высокое разрешение, нежели в исходной версии.

Новости подготовил Alrick

Боты и Quake 2

Quake2 получил свое мировое признание во много за счет гениальной и асесторонней реализации Multiplaye режима. Согласитесь — одно дело играть в Single Player, и совсем другое сражаться со своим товарищем. Но что если сетка/интернет/нуль-модем не доступен или ваши единственные соперники слишком круты и играть с ними не возможно? Как же все таки поднакопить опыт и поиграть в Multiplaeyr на одном компьютере? Тут только один выход — установить себе ботов. Но боты бывают разные — одни хорошие, другой глючат по страшному, а третье вообще играть не умеют, или упрутся лбом в стенку и бодаются. Какой же из них самый оптимальный противник? Надеемся, что данная статья поможет вам найти ответ на этот, а также многие другие вопросы.

Assasin

Данный бот требует от игрока некоторых общих навыков по настройке конфигурации Quake 2, так как инсталлируется и настраивается в ручную. Для запуска потребуется машина с версией Quake 2 3.04. Прилагается документация и команды настройки, однако изложено все это достаточно лаконично.

Перейдем к явным недочетам. В процессе игры на экране не отображается сколько фрагов заработал сам бот, а выводится лишь вас счет. При убийстве бота оружие из него не вываливается (компьютер не расценивает его как соперника). И еще одна примечательная особенность — тело бота представляет собой достаточно реальный предмет и пройти сквозь него нельзя. Соответственно, убив в узком проходе супостата, необходимо еще уничтожить и труп, иначе дальше нв продвинешься.

Assasin с английского переводится как убийцв. И действительно — при игре с ботом чувствуешь себя ну прямо таки настоящим убийцей маленьких детей. В голове постоянно вертится одна и та же фраза: "Господи, да он же ламер, ламер и еще раз ламер!". И действительно, AI бота слабый. Он недалеко убегает от места респавна, не умеет собирать оружие если оно лежит 8где-нибудь в трудно доступном месте, и, ко всему прочему, часто глючит, застревая на одном месте. При попадании в него приседает, представляя собой отличную малоподвижную мишень. Если не давать ему в руки Rail Gun, Hyperblaster, Chaingun или Super Shotgun — бот безобиден как котенок. Хорошо подойдет для тренировки меткости начинающим квакерам. Больше ни на что не годен :-(

Eraser

Довольно неплохой соперник для Deathmatch'а. Прилично стреляет, шустро передвигается, не забывает время от времени прыгать и приседать. Так же умеет выбирать оптимальное оружие в трудной ситуации, плавает, знает, что твкое лава и не суется туда погреться, остерегается телефрагов и старается зря не шастать по телепортерам. При игре запоминает расположение всевозможных предметов на уровне, другими словами "учит" карту. Из приятных полезностей следует отметить возможность включать режим отбражения оружия, которое выбрал противник. Для этого всего лишь необходимо скопировать файл pak2.pak из оружейного пвтча в директорию eraser'a и нвбрать в процессе игры команду view_weapons 1. Прввда вы можетв видеть оружие только в руках трех моделей игрока — male, female и cyborg. Для того, что бы просмотреть фраги, набранные ботами нет необходимости вводить какую-нибудь специальную команду — их счет показывается в общей таблице.

Бот поддерживает командную игру и CTF. В этих режимах есть возможность отдавать боту определенные команды, наподобие: "все за вражеским флагом" или "ты и ты — охраняйте базу!" Так же вы можета настроить уровень каждого бота в отдельном текстовом файле.

Общее впечатление от игры с ботом — играть интересно, играть приятно а главное — удобно. Рекомендуется для широкой аудитории квакеров — от начинающих до продвинутых.

Rambot

Данный бот появился относительно недавно, поэтому страдает большим количеством огрехов. Два основных — отсутствует настройка уровня сложности и нужна очень быстрая машина, так как при включение четырех ботов все начинвет жутко тормозить. Фраги бота показываются на экране статистики. Играет бот как проштрафившейся двоечник, постоянно мажет и не умеют собирать оружие, часто пвдает в лаву. Модель ботв можно пройти насквозь. Подводя итог можно сказать, что Rambot еще не достиг такого уровня, когда его можно будет посоветовать для использования широкой аудитории. Подождем.

Oak II

Интерфейс данного бота заслуживает всяческих похвал. В стандартном пакете поставки есть отдельная программка, позволяющая определить все необходимые настройки перед запуском бота. Только вот сам бот весьма и весьма глючный. То есть любят бугать на одном месте — спортсмены все поголовно. Иногда превращаются в невидимок — видно только оружие летающее над землей. По заверением создателей, во время игры на уровне учит карту, но верится в это с трудом. В целом, уровень игры ботов достаточно неплохой, но обилие всевозможных глюков сильно раздражает.

Cr. bot

Данному боту надо присвоить звание самого ботанистого и удобного бота. Лучший бот из всех мной протестированных. Из ключевых возможностей







стоит отметить встроенное в игру меню, для запуска и настройки новых ботов. Теперь вам не придется возиться с командами консоли. Хотя сам бот играет не так, что б очень сильно, но среднего игрока попотеть заставит. Иногда конечно случаются досадные глюки, но это продолжается не долго. Следует также обратить внимание на настройку сложности — от 0 до 10, в отличие от стандартных 0–3. Если есть возможность — играйте только с этим ботом.

Famke

Впечатление после игры в ботом создаются весьма противоречивые. С одной стороны бот плохо двигается, иногда бежит на месте (зарядкой что ли занимается?), весьмв посредственно стреляет. А иногда играть с ним одно удовольствие, потому как побегает по карте, поучится и такого перцу задаст. Кроме того, существует режим тренировки. Все настройки ботов содержатся в одном файле. Можно написать один скрипт, позволяющий вам после нажатий клавиши выбрасывать на уровень сразу же несколько ботов, с разными именами и в разных шкурах. В общем — для начинающих однозначно!

После нескольких часов игры с ботами я сделал выводы. Вывод первый — не все боты хороши, а есть только несколько крутых. Вывод второй: Famke — для начинающих, Cr. bot — остальной части квакерства. Вывод третий — Quake — RuLeZ! Quake 2 — RuLeZ! All — RuLez!

Alrick

Quake 2: The Reconing

День добрый уважаемые квакеры. Вы видели или, не дай Бог, играли в add-on к Quake 2, печально известный Jaggernaut? А я видел! Вот такой я по жизни невезучий. Поэтому The Reconing ждал с опаской. С одной стороны — играть в какую-нибудь гадость мне совсем не хотелось, а с другой — проходить в сотый раз Quake 2 надовло до глубины души. Поэтому пришлось присматриваться и принюхиваться к творению Xatrix Entertainment довольно долго (часа два). Однако душа бывалого квакера не выдержала и на винте появился он, The Reconing.

Заставка. Больше всего приглянулись логотип фирмы изготовителя и табличка Loading. Интересно, сколько заплатили сценаристу данного феерического зрелища... И главное — за что? Начальный ролик практически полностью содран с оригинального. Тот же маленький кораблик, такое же случайное столкновение и случайное падение на вражескую территорию, сплошь заселенную всяческими врагами человечества. Изменились: вид корабля, что его стукает и как он падает. В остальном — плагиат чистой воды. Нехорошо, товарищи, очень нехорошо!

Ну бог с ней с заставкой, появился повод учинить геноцид еще на одной планете — и ладно. Заставка — не главное. Гораздо важнее сам игровой процесс, а также архитектура уровней, дизайн монстров, красота и функциональность оружия. Корочв все для того — что бы хорошо бегалось и стрелялось.

Итак, уровни. Их здесь аж семнадцать штук. Прям мгновенья весны какие-то. Особых претензий к ним не возникло. Все этапы длинные, но в меру; сложные, но тоже настолько, насколько нужно; на нехватку оружия жаловаться не приходится — оно валяется везде, где только можно и главное — нужно. Сделано все хорошо, добротно, со знанием дела. В общем бегается и стреляется очень даже неплохо.

А по кому, собственно стреляется? Отвечаю — по чему только хочешь. Хочешь — в небо, хочешь — в воду, можно, конечно, и по врагам. Последние особой оригинальностью не блещут — почти все как один — ваши старые знакомые. Правда некоторым солдатам дали в руки новое оружие, после чего они стали опасней и не обращать на них внимание, стало недопустимой роскошью.



Новых разновидностей монстров было замечено не много. Очень не много. Ну крайне не много. Один. Данный реликт представляет из себя нечто прыгающее, с зубами наружу. Обладает светящейся кровью, которую умеет, в случае своей гибели, эффектно разбрызгивать по окрестностям, впрочем, без всякого для вас вреда. Опасность представляют его прыжки, плевки и укусы. За умение плавать и некоторую гуманоидность обзовем его Ихтиандром.

Впрочем не исключена возможность, что где то в глубинах вражеской базы затаились другие, не виданные доселе монстры.

Оружие. Полный список средств уничтожения из второго Quake'a, плюс две новых пушки и одна новая граната.

Пушка номер один. Нечто типа плазменного пулемета, при выстреле снаряды рикошетят от стен. Данное особенность делает его похожим на пулемет из модификации первого Quake'a Scourge of Armagon. Странно, но по вам отраженные выстрелы почему-то не попадают.

Пушка номер два — ракетница, с мощной отдачей, помповой перезарядкой — зтвкий суперпупер shotgun. Стреляет сразу двумя ракетами класса «земля — что угодно». Не бог весть как оригинально, но пользоваться зтой штуковиной безусловно приятно.

О гранатах разговор особый. Такого я нигде раньше не видел, разве что в фильме «Охотники за приведениями». Помните злектронные ловушки, куда бравые охотники засасывали призраков и всяких монстров. Теперь в вашем распоряжении имеются данные коробки.

Подбрасываете, значит, эту штуку монстру под ноги и его перерабатывает в аптечки. Круто-с. Только не забывайте, что упаковать может и вас, так что близко к включенному устройству не подходите — засосет взасос.

И наконец, новые артефакты. Только не смейтесь, но они представлены в количестве один штук. Да еще полностью содранный с CTF2! Данный артефакт, всего на всего, повышает скорострельность вашего оружия в два раза. Время действия полминуты. Как ни странно, очень полезная штука в окружающем вас враждебном мире.

Резюме. В принципе в The Reconing сыграть можно, даже пожалуй, нужно. Игра не утратила свою динамичность, в ней нет ни перенавороченных головоломок а-ля Hexen, ни недоворочeнного gameplay'я а-ля Juggernaut. Мне лично, не смотря на недостаток нововведений, add-on понравился. Так что рекомендую.

Альрик & DAHR.



Команды консоли Quake 2

С первым Quake'ом разобрались — написаны сотни конфигурационных файлов, тысячи alias'ов и на клавиатуре не осталось свободной от команды/alias'а кнопки. Но вот пришло время писать конфиг и для второго Quake'а. И тут облом — команды Quake 2 отличаются от команд Quake. Что делать? Читать Навигатор! Полный список команд есть тут. С примерами, описаниями и пояснениями. Дерзайте!

+attack
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок стреляет из текущего оружия.
+back
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок идет назад.
+forward
Тип: Действие
Описание: Когда вктивно, то игрок идет вперед.
+klook
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то клавиши, к которым "привязаны" команды +forward и +back, служат как +lookup и +lookdown.
+left
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок поворачивает влево.
+lookdown
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок смотрит вниз.
+lookup
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок смотрит вверх.
+mlook
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то перемещения мышки вперед и назад действуют как +lookup и +lookdown.
Примечание: Если значение m_pitch отрицательно, то перемещение мышки вниз действет как перемещение ее же вверх и наоборот — перемещение мышки вверх действует как перемещение вниз.
+movedown
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то в жидкости игрок передвигается вниз, а на поверхности приседает.
+moveleft
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок передвигается влево.
+moveright
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок передвигается вправо.
+moveup
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то в жидкостях игрок перемещается вверх, а на поверхности подпрыгивает.
+right
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок поворачивает вправо.
+speed
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то игрок бежит.
+strafe
Тип: Действие
Описание: Когда активно, то функции +left и +right служат как +moveleft и +moveright.
adr0
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в первой позиции адресной книги
adr1
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера во второй позиции адресной книги
adr2
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в третьей позиции адресной книги
adr3
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в четвертой позиции адресной книги
adr4
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в пятой позиции адресной книги
adr5
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в шестой позиции адресной книги
adr6
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в седьмой позиции адресной книги
adr7
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в восьмой позиции адресной книги
adr8
Тип: Строка
Описание: Запоминает введенный адресс сервера в девятой позиции адресной книги
alias
Тип: Назначение
Синтаксис:
alias
alias (name) "(commands)"
Описание: Создание ссылки на команду

или список команд.
Примечание: Если команду ввести без параметров, то будет выведен список всех ссылок. При создании ссылки на список комманд или команду с параметрами, необходимо список или команду заключить в кавычки, а команды разделить точкой с запятой.
Пример:
alias sayhi "say Hi foo!"
alias jumpshot
"+moveup;+attack;wait;-attack;-moveup"
allow_download
Тип: Переменная
Описание: Позволяет автоматически загружать клиенту игровые файлы с сервера.
basedir
Тип: Параметр командной строки
Описание: Местонахождение каталога, содержащего директорию baseq2/.
bind
Тип: Назначение
Синтаксис:
bind (key)
bind (key) "(commands)"
Описание: Закрепление команды или набора команд к какой-нибудь клавише.
Примечание: Если команда набрана с клавишей и без "привязывания" к ней команды или набора команд, то будет выведена команда, уже закрепленная к данной клавише. Для "привязывания" набора команд заключите набор в кавычки, а команды разделите точкой с запятой. За клавишами Escape и ~ (тильда) команды закрепляются только в конфигурационных файлах.
Список имен клавиш: escape, F1-F12, pause, backspace, tab, semicolon, enter, shift, ctrl, alt, space, ins, home, pgup, del, end, pgdn, uparrow, downarrow, leftarrow, rightarrow, kp_slash, kp_minus, kp_plus, kp_enter, kp_5, kp_uparrow, kp_leftarrow, kp_rightarrow, kp_downarrow, kp_home, kp_end, kp_pgup, kp_pgdn, kp_ins, kp_del, mouse1-mouse3, aux1-aux32, joy1-joy4.
Пример:
bind h "say ВСЕМ ХАНА!"
bind mouse1
"+attack;+moveup;wait;-moveup;-attack;echo Foo!"
bindlist
Тип: Операция
Описание: На выводится экран список клавиш с закрепленными за ними командами.
bob_pitch
Описание: Насколько двигается экран вверх или вниз при перемещении игрока

bob_roll
Описание: Насколько двигается экран влево или вправо во время перемещения игрока.
bob_up
Описание: Время задержки движения экрана после того, как игрок начинает перещаться.
cddir
Тип: Параметр командной строки
Описание: Местонахождение файлов игры на CD-ROM'е.
centerview
Тип: Операция
Описание:Установление взгляда игрока в первоначальный вид.
cheats
Тип: Переменная
Описание: Включить/выключить использование кодов.
cl_anglespeedkey
Тип: Установка
Изначально: 1.5
Описание: Коэффициент для осей наклонов.
Примечание: Используется при включенных *+speed* и *cl_run* следующими командами — *cl_forwardspeed*, *cl_sidespeed*, bnd *cl_upspeed*.
cl_blend
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает использование эффектов изменения палитры.
Примечание: Эффекты изменения палитры применяются когда вас ранят, когда вы используете артефакт или когда вы под водой.
cl_entities
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает отображения обьектов.
cl_footsteps
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает звуки шагов.
cl_forwardspeed
Тип: Установка
Изначально: 200
Описание: Максимальная скорость перемещения вперед и назад.
cl_gun
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает отображение оружия.
cl_lights
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает отображение динамического света.
cl_nodelta
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Переменная the use of delta network packet compression.
cl_noskins
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Toggle the display of custom skins on other players.
cl_particles
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включение/выключение отображения частиц.
cl_pitchspeed
Тип: Установка
Изначально: 150
Описание: Скорость перемещения взгляда игрока вверх или вниз.
Примечание: Определяет скорость только при использовании клавиш.
cl_predict
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Toggle prediction of entities betweeп network packets.
cl_run
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает автоматический бег.
cl_shownet
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Отображает информацию о сетевом соединение.
cl_sidespeed
Тип: Установка
Изначально: 200
Описание: Максимальнвя скорость перемещения вправо или влево.
cl_stats
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включение/выключение отображения информации по карте.
cl_stereo
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает стереоскопический режим экрана.
cl_stereo_separation
Тип: Установка
Изначально: 0.4
Описание: Расстояние между левым и правым изображениями в стереоскопическом режиме экрана.
cl_testblend
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает тестирование изменения палитры.
cl_testentities
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает тестирование обьектов.
cl_testlights
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает тестирование динамического освещения.
cl_testparticles
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает тестирование частиц.
cl_timeout
Тип: Установка
Изначально: 120

Описание: Устанавливает время ожидания клиента при обрыве связи с серввром
cl_upspeed
Тип: Установка
Изначально: 200
Описание: Максимальная скорость перемещения вверх или вниз.
cl_yawspeed
Тип: Установка
Изначально: 140
Описание: Скорость поворота игрока при использовании клавиатуры.
clear
Тип: Операция
Описание: Очищение консоли от текста.
cmd
Тип: Назначение
Синтаксис:
cmd (command)
cmd (command) (parameters)
Описание: Посылает команду и/или параметры на сервер.
Список:
disconnect — Отключает клиента от сервера.
drop (item) — Выкидывает выделенный предмет из Inventory
gameversion — Выводит на экран информацию о версии игры
give (item)— Снабжает игрока указанным предметом
god — Переменная "Режим бога"
info — Показывает информацию о сервере
inven — Вызывает меню Inventory
invuse — Использует выделенный предмет из Inventory
kill — Убивает игрока
noclip — Позволяет игроку проходить сквозь стены
notarget — Делает игрока невидимым
say (message) — Отсылает сообщение другим игрокам на сервере
say*_team* (message) — Отсылает сообщение всем членам вашей команды
wave (type)— Исполнение определенного жеста
weapnext — Переключается на следующее доступное оружие в арсенале игрока
weapprev — Переключается на предыдущее доступное оружие в арсенале игрока
cmdlist
Тип: Операция
Описание: Отображение всех доступных команд.
con*_notifytime*
Тип: Установка
Изначально: 3
Описание: Время, через которое сообщения консоли пропадают с экрана.
condump
Тип: Назначение
Синтаксис: condump (filename)
Описание: Записать текст консоли в текстовый файл.
Пример: condump context

connect
Тип: Назначение
Синтаксис:
connect (IP address)
connect (IP address):(port)
Описание: Подключает пользователя к серверу
Пример:
connect 123.123.123.123
connect 123.123.123.123:27911
coop
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает режим cooperative.
crosshair
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает/выключает прицел.
Значения:
0 — Прицел отключен.
1 — Крест.
2 — Точка.
3 — Угол.
deathmatch
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает режим deathmatch.
debuggraph
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает the display of the debug graph.
dedicated
Тип: Параметр командной строки
Изначально: 0
Описание: Установка игры в режим dedicated сервара.
demomap
Тип: Назначение
Синтаксис: demomap (filename)
Описание: Проигрывание демонстрации.
Пример: demomap demo1.dm2
dir
Тип: Назначенив
Синтаксис:
dir
dir (relative path)/(filename mask)
Описание: Отображение содержимого каталога
Пример:
dir
dir *.cfg
dir ../*.*
dir ..*.*
disconnect
Тип: Операция
Описание: Отключает пользователя от сервера
dmflags
Тип: Bitmap
Изначально: 16
Описание: Определяет установки deathmatch'a.
Значения:
1 — No Health.
2 — No Powerups.
4 — Wepons Stay.
8 — No Falling Damage.
16 — Instant Powerups.
32 — Same Map.
64 — Teams by Skin.
128 — Teams by Model.
256 — No Friendly Fire.
512 — Spawn Farthest.
1024 — Force Respawn.
2048 — No Armor.
4096 — Allow Exit.
8192 — Infinite Ammo.
16384 — Quad Drop.
32768 — Fixed FOV.
131072 — CTF Forced Join.
262144 — Armor Protect.
524288 — CTF No Tech Powerups.
drop
Тип: Назначение
Синтаксис: drop (item)
Описание: Выбросить предмет из inventory.
Пример:
drop shotgun
drop quad damage
dumpuser
Тип: Назначение
Синтаксис: dumpuser (userid)
Описание: Вывести на экран информацию об игроке.
Пример: dumpuser 0
echo
Тип: Назначение
Синтаксис: echo (text)
Описание: Вывести текст на консоль.
Пример: echo Hey Foo!
error
Тип: Назначение
Синтаксис: error "(text)"
Описание: Выйти из игры с сообщением об ошибке.
Пример: error "The Foo Overflowed"
exec
Тип: Назначение
Синтаксис: exec (filename)
Описание: Выполнить script-файл.
Пример: exec foo.rc
fixedtime
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает/выключает отображение всех фреймов.
fov
Тип: Установкв
Изначально: 90
Описание: Размер переферийного зрения игрока.
fraglimit
Тип: Установкв
Изначально: 0
Описание: Число фрагов, которое необходимо набрать для смены карты.
freelook
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включить/выключить использование перемещений мышки вверх и вниз как +lookup и +lookdown.
g_select_empty
Тип: Переменная

Изначально: 0
Описание: Включает/выключает возможность переключения на орижие, к которому нет боеприпасов.
game
Тип: Параметр командной строки
Изнвчально: (none)
Описание: Альтернативное местонахождение каталога baseq2/.
gamemap
Тип: Назначение
Синтаксис: gamemap (filename)
Описание: Загружает на сервере новую карту..
Пример: gamemap bbse1
give
Тип: Назначение
Синтаксис:
give (item)
give (item) (amount)
Описание: Дает предмет игроку.
Список предметов:
all — All items.
вmmo — Full ammo.
armor — Full armor.
health — Full health.
weapons — All weapons.
shells — 10 Shells.
bullets — 50 Bullets.
grenades — 5 Grenades.
rockets — 5 Rockets.
slugs — 10 Slugs.
combat armor — 1 unit of Combat Armor.
jacket armor — 1 unit of Jacket Armor.
armor shard — Armor Shard.
power screen — Power Screen.
power shield — Power Shield.
shotgun — Shotgun.
super shotgun — Super Shotgun.
machinegun — Machinegun.
chaingun — Chaingun.
grenade launcher — Grenade Launcher.
rocket launcher — Rocket Launcher.
hyperblaster — HyperBlaster.
railgun — Railgun.
bfg10k — BFG10K.
adrenaline — Adrenaline.
ammo pack — Ammo Pack.
bandolier — Bandolier.
environment suit — Environment Suit.
invulnerability — Invulnerability.
quad damage — Quad Damage.
rebreather — Rebreather.
silencer — Silencer.
airstrike marker — Airstrike Marker.
ancient head — Ancient Head.
blue key — Blue Key.
commander's head — Commander's Head.
data cd — Oata CO.
data spinner — Data Spinner.
power cube — Power Cube.
pyramid key — Pyramid Key.
red key — Red Key.
security pass — Security Pass.
Пример:
give all
give rocket launcher
give shells
give rockets 100

gl_allow_software
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает эмуляцию Open GL используя игровой движок
gl_bitdepth
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает 16-битные текстуры
gl_driver
Тип: Строка
Изначально: 3dfxgl
Описание: Тип Open GL драйвера
gl_dynamic
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Включает динамическое освещение
gl_ext_multitexture
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Позволяет использовать дву-текстурные сопроцессоры
gl_ext_palettedtexture
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Использование специальных палитр при загрузке текстур
gl_log
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает запись всех Open GL комманд в текстовой файл
gl_mode
Тип: Переменная
Изначально: 3
Описание: Меняет разрешение экрана
Values:
0 — 320 x 200
1 — 400 x 300
2 — 512 x 384
3 — 640 x 480
4 — 800 x 600
5 — 960 x 720
6 — 1024 x 768
7 — 1152 x 864
8 — 1280 x 960
9 — 1600 x 1200
gl_modulate
Тип: Установка
Изначально: 1
Описание: Устанааливает процент высветление текстуры когда она нее падает свет
gl_nobind
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Привязка текстур к полигонам
gl_picmip
Тип: Установка
Изначально: 0
Описание: Устанавливает размер используемых в игре текстур
gl_playermip
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Устанавливает размер текстур игрока

gl_polyblend
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Переменная pallet blending.
gl_round_down
Тип: Переменная
Изначально: 1
Описание: Устанавливает велечину сжатия текстур.
gl_saturatelighting
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Устанавливает saturation освещения
gl_shadows
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Включает отображение теней
gl_strings
Тип: Операция
Описание: Выводит на экран информацию о текущем Open GL ускорителе.
gl_swapinterval
Тип: Установка
Изначально: 1
Описание: Устанавливает задержку пред очисткой буфера.
gl_ztrick
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Отключение очистки Z-буфера
god
Тип: Операция
Описание: Включает режим бога.
Примечание: Игрок, который ввел с консоли данную команду может умереть только двумя путями. Первый — его телефрагнут, второй — он введет с консоли команду kill. Также данного игрока можно всегда заметить в режиме многопользовательской игры по белой ауре.
gun_model
Тип: Назначение
Синтаксис:
gun_model
gun_model (filename)
Описание: Показывает модель оружия.
Пример:
gun_model
gun_model weapons/v_shotg
gun_x
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Устанавливает позицию пушки игрока на экрана, по оси X.
gun_y
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описвние: The y-axis position of the player's gun.
Примечание: Устанавлиает позицию пушки игрока на экрана, по оси Y
gun_z
Тип: Переменная
Изначально: 0
Описание: Устанавливает позицию пушки игрока на экрана, по оси Z


STRATEGY

THE OPERATIONAL ART OF WAR

Volume 1: 1939-53

Жанр Wargame
Разработчик Норм Когер
Издатель Talonsoft
Дата выхода Начало лета 1998
Windows 95

Спросите любого человека, мало-мальски уважающего стратегии: «А вот знаешь ли ты разработчиков, прославившихся своими wargame'ами?», – и если он вообще назовет вам хоть пару имен, то непременно упомянет Норма Когера. Именно Норм и создал (ну, скажем так, почти создал) новую комплексную военную игру «Оперативное искусство», которая вскоре появится на рынке под маркой Talonsoft.

А кто вообще такой этот Норм Когер?

...спросит иной пытливый читатель. Что ж, коротко можно ответить так – человек с широкой известностью в узких кругах. Действительно, его wargame'ы пользовались огромной популярностью среди адептов жанра, прочие же лица редко обращали на них внимание. Ибо все они были очень подробные, походовые и жутко гексагональные.

С начала своей карьеры и до недавнего времени Когер работал на SSI. Тотальным успехом пользовалась его серия Conflict из трех игр, вышедших в период с 1989 по 1992, где игрок руководил войсками на стратегическом уровне.

Внимание любителей стратегий также привлекла игра Wargame Construction Set II:TANKS! (1994). Когер опустился на уровень батарей и батальонов, сделав Tanks! своеобразным предшественником «Стальных Пантер» Григсби (тот пошел еще дальше, детализировав игру вплоть до управления отдельными машинами). При этом нельзя не удивиться широте охвата – от примитивных танков Первой Мировой до наисовременнейших моделей. Разумеется, командовать приходилось и другими родами войск – все они точно соответствовали историческим прототипам, уровень реализма и достоверности был предельно высок. При этом, интерфейс был весьма удобным и понятным. По версии некоторых компьютерных изданий, это был лучший wargame года.

Но настоящим хитом стал великолепнейший Wargame Construction Set III: Age of Rifles (1996). Его-то уж знают даже те, кто в wargame'ах ни ухом, ни рылом. Игра охватила ранее почти никогда не освещавшийся участок в военной истории человечества. Все войны, в которых применялись винтовки – с 1840 по 1905 год, с Крымской по Русско-Японскую! Нет, конечно, далеко не все – но ведь есть редактор – на удивление подробный (дополнительные сценарии выходят до сих пор)! Огромное количество войск всех времен и народов, великолепное графическое исполнение, неплохой AI – все играло в пользу AOR. И по сей день это один из лучших wargame'ов в истории жанра, и несомненно лучшая игра, из посвященных войнам XIX века.



Вот такой солидный багаж у Когера! Так что человек это авторитетный, и, честно говоря, странно, как это SSI упустила такого дизайнера к конкурентам из Talonsoft.

Эти старые, добрые wargames...

The Operational Art of War (TOAW) – является классическим wargame. Что само собой подразумевает гексагональное поле, походовый режим, предельное внимание к статистике и высокую сложность для новичков. Когер довольно ясно дал понять, что игра, прежде всего, предназначена для ветеранов, хотя и новенький сможет себя показать (кстати, в прошлых работах Норма был приблизительно такой же расклад). Также стало известно, что создатели ориентируются на однопользовательский режим. С одной стороны, пренебрежение multiplayer'ом может нынче дорого обойтись. Но с другой, такое положение вещей подразумевает высокий уровень AI – что не может не радовать.

В игре будет зннное количество сценариев. Об основной кампании ничего не говорится, зато в Talonsoft обещают, что даже один сценарий будет настолько глобальным, что прохождение его может затянуться надолго.

Как ясно из названия, TOAW – игра на оперативном (его еще называют оперативно-стратегическим) уровне командования. То есть минимальное подразделение может расцениваться, в зависимости от масштаба сценария, как полк, бригада или дивизия. Само собой, есть и исключения – например, авиация организована в более мелкие формации, а корабли почти всегда представляют собой один юнит. Также, стоит упомянуть диверсионные отряды и спецназ,

которые, несмотря на малый размер, будут расцениваться как более крупные подразделения.

Сильной стороной игры являются различные масштабы сценариев. То есть, в одном из них гекс может быть размером с 50 километров, а в другом – 2,5. Варьируя размер карты, гекса и длину хода (от 12 часов до 2 недель) можно будет смоделировать любой военный конфликт, как душа пожелает.

Как видно из названия, в основу TOAW положены сценарии, посвященные Второй Мировой войне – операции в Африке, начальный период войны в Европе, Курская Дуга и так далее. Также моделируются конфликты, к войне приведшие (Маньчжурия, возможно даже Хасан с Халхин-Голом), есть сценарии what-if, вроде сражения с союзниками, сразу после разгрома Гитлера (сценарий с красноречивым названием «мечта Паттона») и Корейская война. Всего около дюжины миссий.

Хотя количество – не самое главное для воргеймера, все же хочется упомянуть пару цифр. В игре будет 12 типов пехотных подразделений, 48 видов артиллерии и 166 разновидностей самодвижущейся техники – танков, БТР, САУ и так далее. Несмотря на то, что упор делается на наземные боевые действия, присутствуют также ВВС и флот. Ну, а в более поздних временных сценариях задействовано и ядерное оружие!

Для сухопутных частей предусмотрено несколько формаций: окопавшиеся, атакующие, находящиеся в резерве или на реорганизации и т. п.. Функции авиации в некоторой степени упрощены – разведка, удары по тылам противника, завоевание превосходства в воздухе и огневая поддержка атак на суше. То же относится и к флоту: его основные задачи – транспортировка сухопутных боевых подразделений и удары по побережью. Такое вот небольшое пренебрежение воздушной и морской стихиями – один из немногих недостатков игры.

«Событийный движок»

...то бишь по-ихнему «event engine» – очень даже новаторская и важная деталь TOAW. В специальном редакторе, на специальном же языке пишется нечто вроде макроса, отражающего все события, которые могут произойти в сценарии. Причем не просто события, а их цепочки. Скажем, при взятии штурмом вражеского города может быть



взят в плен некий важный генерал. В результате, в конфликт может вступить сторона, до того нейтральная. А это в свою очередь, подвигнет еще одну страну на военные действия. Ну и так далее.

Некоторые события от действий игрока не зависят вообще. Так, в корейский сценарий включена возможность убийства Трумэна, и несколько вариантов последствий – от усиления интервенции США, вплоть до ядерного удара, до ухода «войск ООН» с полуострова.

Таким же образом задаются и более традиционные в wargames погодные условия, и менее привычное воздействие беженцев на военные действия, а также многое другое. Короче, все, кроме прибывающих подкреплений и пополнений, можно определенным образом настроить.

Техника

При первом же взгляде чувствуется рука Когера – тот же удобный и ненавязчивый интерфейс, привычные гексы (впрочем, сетку можно убрать) и простая, чуть ли не примитивная графика. Большим недостатком является применение натовских военных символов для обозначения юнитов. Когер сумел отойти от них в AoR, что более чем положительно отозвалось на внешнем виде. Остается надеяться, что и в TOAW будет хоть какая-то альтернатива.

Впрочем, для привередливых есть и псевдотрехмерный вид – несоизмеримо более красивый, и, чует мое сердце, гораздо менее удобный. Тут чувствуется уже влияние не Когера, а, скорее, Talonsoft. Судя по всему, используется слегка измененный движок campaign из East Front.

В общем и в целом, графика не вполне отвечает современным требования к походовому wargame. Хотя, если трехмерный вид себя оправдает, претензии будут сняты.

Эту игру надо ждать. Это – то, что надо. Gettysburg! все же про прошлый век. The Great Battles of... совершенно неиграбельны. PG 2 страдает упрощенностью, и вместе с SP 3 предлагает слишком мелкий масштаб действий. А в TOAW будет, где развернуться! И со сложностью там все должно быть в порядке.

Норм Когер не страдает шовинизмом. Во всех его играх русские и советские войска были изображены довольно объективно и представлены широко. Мы получим еще один шанс поруководить НАШИМИ. Еще один шанс на перекройку истории в нашу пользу.

Ждать недолго. Скоро Когер вернется. И кстати, если игра будет успешной, то мы получим и второй том! TOAW 1956-2000. Фолкленды, "Буря в Пустыне", "гипотетическая гражданская война в России"...

...И как это SSI упускает таких дизайнеров? Ведь Григсби с Бророом тоже переметнулись к Talonsoft! Пора, пора начать серьезнее относиться к этой конторе...

Андрей Алаев

Star Wars Force Commander

Жанр RTS
Издатель Lucas Arts
Разработчик Lucas Arts
Дата выхода конец 1998 года
Windows 95

Ах, Lucas Arts, Lucas Arts... Столько лет прошло, а вы, под чутким руководством дяди Лукаса, все зарабатываете деньги на одной идее. Хоть бы для приличия чего-нибудь новое придумали!

Хотя, рассуждая здраво, зачем вам надо напрягаться и что-то новое изобретать? Star Wars — во всех своих проявлениях — приносят вам очень и очень неплохой доход. Вам хорошо, да и мы не жалуемся.

В семействе "детей" Лукаса на PC ожидается очередное пополнение, на сей раз стратегического характера. Star Wars: Force Commander — стратегия в реальном времени, основанная на чем? Правильно, на концепции вселенной Люка и Дарта Вейдера (нет, не Игоря, а того, что в железной маске).

Сюжет игры тесно связан с событиями, описанными в фильме. Вам придется повоевать на Hoth, Tatooine и Endor и других планетах, которые мы видели в кино. Можно играть как за Повстанцев, так и за Империю.

Подробности хитросплетений сюжета пока неизвестны, но разработчики уверяют, что присутствие героев из фильма всем покажется естественным.

Star Wars: Force Commander — типичная RTS. Воевать придется на поверхности планет и, вероятно, спутников. Вся игра разбита на главы, которые в свою очередь делятся на миссии. Признак главы — это некое глобальное задание, выполнять которое придется на протяжении всех ее миссий. "Древо заданий", да позволят мне так выразится, будет очень ветвистым, причем направление развития сюжета будет зависеть





исключительно от игрока, вернее, от выбранной им тактики поведения. На протяжении игры вам придется основывать новые базы, защищать построенные ранее, преследовать одного конкретного противника, которого необходимо живым доставить к начальству и многое, многое другое.

Самое приятное в Star Wars: Force Commander — это, без сомнения, юниты. Все они знакомы нам по фильму, и лишь некоторые предстанут перед нами впервые, однако внешний вид и возможности новичков будут тщательно стилизованы под классический образ вселенной Star Wars.



Из старых знакомых нам встретятся AT-AT Walkers, Snow Speeders, X-Wings и TIE Fighters. Появление двух последних означает, что можно будет полетать над полем боя. Это в значительной степени компенсирует отсутствие водных юнитов (что вполне естественно, кто видел море в SW?), но... может все-таки не надо так слепо копировать фильм? Это вроде игра.

Каждый юнит в игре будет обладать именно теми качествами и способностями, которые были ему присущи на телэкране. В свою очередь это означает, что, как не прискорбно, но играть за Империю будет намного интереснее. И не только потому, что иногда приятно ощутить себя крутым "плохим". Просто у Империи всегда были самые красивые солдаты и корабли, в то время как Повстанцы смахивали на слегка облагороженных бомжей.

Пока неизвестно, решатся ли разработчики сделать в игре "лейтенантов" — человекообразных юнитов с улучшенными свойствами. Известно лишь, что такая идея носится в воздухе, так как она позволяет совершенно естественно ввести в Star Wars: Force Commander Рыцарей Джедай! А это, согласитесь, очень и очень приятно. представьте только: толпы товарищей с лазерными мечами бегут по полю... Красота!

О движке. Игра будет полностью трехмерной. В отличие от Westwood, которые настолько уверены в профессионализме своих художников, что решились делать C&C2 на воксельном движке (для справки: воксельные движки не работают с 3Dfx. Вернее, работают, но так, что лучше бы этого не делали.:)), Lucas Arts решила не рисковать. Графика в игре полигонная, движок поддерживает все существующие ускорители, включая Voodoo 2. По словам разработчиков, "Star Wars: Force Commander не только установит новые стандарты графики в стратегических играх, но и продемонстрирует всем, как надо использовать возможности 3D ускорителей". Звучит смело, ничего не скажешь.

Игрок сможет менять положение камеры по своему усмотрению. Во время игры придется учитывать особенности ландшафта и даже погоды, ибо, к примеру, в внезапно появившемся тумане ваши роботы могут заблудится или самым, что ни на есть банальным образом заржаветь от влаги.

Multiplayer будет какой душе угодно. Internet, LAN, модем — что хотите.

Подводя итоги. Обещают много. Слухов ходит еще больше. А насколько хорошо все это будет воплощено в жизнь — покажет время.

Влад Расалом

Total Annihilation
Magic Kingdoms

Жанр	RTS
Издатель	Cavedog Entertaiment
Разработчик	Cavedog Entertaiment
Дата выхода	конец 1998 года
	Windows 95

осле выхода Total Annihilation вся игровая публика была буквально ошарашена. Шутка ли, игра в жанре RTS и полностью трехмерная. Не псеводо-трехмерные ландшафты и спрайтовые юниты с потугой на анимацию а полностью полигональная среда. Если еще вспомнить положение вещей на рынке RTS в то время (засилье клонов и отсутствие свежих идей) становится понятным, почему игра стала хитом, подняв планку качества стрвтегий на новую высоту. У любого удачного проекта, как правило есть продолжение. Cavedog Entertaiment держала нос по ветру и через полгода выпустила Mission pack — Core Contingency. Появились слухи о скором выходе продолжения, мол вот-вот увидим ТА 2. Но не тут было. Только на прошедшей выставке E3 Cavedog анонсировала свои планы и приоткрыла занавесу таинственности над своим новым проектов во вселенной ТА — Total Annihilation: Magic Kingdooms.

Интересная ситуация создалась. Все с нетерпение ожидали продолжение, а получили...предисловие. Нельзя сказать, что данный инцидент единственный в своем роде (достаточно вспомнить хотя бы тот же C&C и Red Allert), но в случае с ТА временной разрыв воистинну велик. Вам предстоит перенестись на десять тысяч лет назад. В те времена о роботах ни то что не знали, даже слова такого еще не придумали. Жили себе спокойно крестьяне землепашцы, сеяли пшеницу, варили самогон и баловались...магией. Причем магия была чуть ли не главенствующим фактором во всей вселенной. Но об этом отдельный разговор.





В игре будет представлено четыре различных расы. У каждой расы будет свой предводитель, один из великих "братьев" или "сестер". Как правило, два племени олицетворяют собой добро, две другие являются исчадиями зла. Но отличие рас заключается не только, а точнее не столько, в различных стровниях и юнитах. Каждое плвмя владеет определенным типом магии. Всего во вселенной четыре магических стихии: огонь, вода, воздух и земля. Существует система иммунитета и слабостей. Напримвр воины огня великолепно чувствуют себя после попадания fireball или под огненным дождем, в то время как "водяных" можно топить круглые сутки — им это глубоко пополам. Таковое вот соотношение элементов добавляет определенный стратегический момент в игру — ведь теперь вам придется формировать армию из различных соединений, дабы не оказаться в ситуации, когда на группу магов, кастующих fireball, прет толпа, скажвм, огненных тролей.

Кардинальным изменениям подверглась система экономики и добычи ресурсов. Причем в случае с Magic Kingdooms можно смело сказать — такого нигде раньше не было. В игре есть два типа ресурсов — магическая манна и могриум. И если раньшв существовало фиксированное для сбора "средств к пропитанию", то теперь сама планета является большой кладовой магической энергии. Местами встречаются разломы на почве, где проявляется ментальная активность. Манна концентрируется в атмосфере, причем чем дальше вы находитесь от разлома, тем медленнее собирается манна. Тепрь уже не будет постоянно толкучки у метало добывающих шахт — если необходимо отрезвть соперника от ресурсов, то придется оборонять гораздо большую площадь, а ни какой-то там жалкий квадрвтик на карте.

Самое время поговорить об основном достоинстве всех игр из серии ТА, а именно графической реализации. Здесь нас ждет множество сюрпризов. Cavedog создала высоко детализированную трехмерную вселенную, проработанную до мелочей. Представьте себе древний корабль. Полигонный. С тремя воздушными двигателями. Полигонными. С тремя вращающимися пропеллврами. И тоже полигонными! Все заклинание будут предельно проорвботанными (я уже нв говорю о таких мелочах, как цветное освещение. Само собой 16-битная графика. Только вот насчет поддержки 3D ускорителей пока молчат. А по-моему не помешало бы.

Как видно, практика создания новых юнитов и карт для Multiplayer получилв горячую поддержку со стороны поклонников вселенной ТА. Поэтому, вместе с игрой, будет поставляться удобный и весьма мощный редактор для создания своих собственных уровней. Причем, по заявлением разработчиков редактор позволит полностью настроить под себя игру, модифицируя любые параметры. Только вот новичку в нем будет разобраться сложновато.

Cavedog уже удалось один раз перевернуть мир RTS. Неплохо бы им повторить это вще разок. Даже весьма неплохо.

ViV

Extreme Tactics

Жанр RTS
Разработчик MediaStation
Издатель MediaStation
Системные требования P-90, 16MB RAM
Рекомендуется P-120, 32MB RAM Windows95

С вечера предчувствовал – что-то будет. Оказалось – Extreme Tactics Demo. Хочу предупредить: это – как "Жовеаль" из рекламы: не для него и не для нее. Это – для избранных.

Информация к размышлению: ZX Spectrum FOREVER!

Игра называлась NeverEarth. Игра была хитом в жанре RTS, когда жанра еще и не было. Игра была просто культовой. Изометрическая проекция (по тем временам – почти 3D-ландшафт), дизайн юнитов, возможность задавать поведение, возможность при самостоятельном управлении выбирать оружие, из которого будет вестись огонь. ZX Spectrum, год вспомнить-бы-какой.

Обратите внимание на второй пункт – дизайн юнитов. Эту идею, как и все остальные, используют разные RTS, но такой дизайн, как в NeverEarth обещали только они – разработчики Extreme Tactics. Ходили, ходили слухи, что вот оно – развитие идей, продолжение традиций и т.д.

Однако демка способна отпугнуть даже тех, кто и сейчас играет на Spectrume – графикой, звуком и запахом (атмосфера в игре не та, знаете ли). Кажется, впрочем, есть и свои плюсы – удобный интерфейс и скромные системные требования. Впрочем, по порядку.

Неисправимый оптимизм

Extreme Tactix уникальна и ни на что не похожа уже внешне. Крупные юниты, возможность перевозить базу (до сих пор – только в Starcrafte), на базе же сосредоточено все производство, а очередь из производимого можно задавать – конец если и виден, то где-то очень далеко. И дизайн осуществляется все там же, на базе. Надизайнил, произвел, посмотрел – не отходя от кассы. Есть скромный стартовый состав, так что при желании можно вначале не хитрить, а вот после прихода врага изучить его силы (а то и к нему на базу наведаться), и тогда уже строить оптимальные средства для выхода из ситуации. Устроить "наш ответ Чемберлену" по полной программе.







Что же компьютер? Компьютер по обещаниям разработчиков будет наносить ответный удар в полной версии: дема – это только tutorial и урезанный skirmish. Обещают даже науку (что, кстати, неплохо гармонировало бы с идеей дизайна); а каковы возможности multiplayer'a, очевидно без комментариев. Разработчики намекают, что могут быть и другие сюрпризы. Ждать осталось недолго; только вот после демки что-то не особенно хочется ждать.

Пессимизм. Безудержный.

Если tutorial останется таким же, можно будет писать первый минус. Большое поле, одинокая база и строительство харвестеров (miner); правда, войска "подизайнить" можно, но что толку? Tutorial учит разве что тому, что колеса не ездят по воде: все ваши войска не на ком проверять в деле. Скучно и одиноко.

Skrimish примитивен до неприличия, причем уровень сложности не меняется. AI у врага слабый, свои еще тупее: два юнита лоб в лоб – это уже пробка. Дорвавшись до базы, враг может разносить что угодно – свои даже не пошевелятся. Графика страшна – графика чудовищно страшна: низкое разрешение, спрайты. Видели бы вы эти пикселя! Ландшафт непоколебим и ни на что не влияет (тут вам не Total Annigilation). Звуки выстрелов навевают воспоминания о швейной машинке советского производства, звуки взрывов напоминают падение люстры. Музыкальная тема – сломанной шарманки.

Страшно? Вот поиграете часок – поймете, что такое страшно. Где наша не пропадала (список в редакции): даже в WAR Inc. играли, ругали графику, звук, но хоть атмосфера была. Колорит. В ЕТ пока даже этого нет. Время покажет.

Сама игра

Экономическая часть игры заключается в сборе какого-то минерала и доставки его на базу. Из минерала (наверное, металлического) делаются

войска. Вся экономика. Сражения в игре динамичны – насылаем толпу юнитов и ждем результатов. Любителей красивых построений разочарую: юниты предпочитают построение "куча-мала" и не держат строй. Выбор оружия, из которого ведется огонь, осуществляет компьютер, и добиться чтобы танк стрелял из пулемета можно, только сняв с него пушку.

Да, вы можете построить армию на свой вкус и под свою стратегию. В деме возможностей немного: три типа привода (колеса, гусеницы, антиграв), пять типов шасси (отличаются количеством посадочных мест... для вооружения) и шесть типов оружия. Джентельменский набор. В полной, очевидно, обещают больше. Да, интерфейс продуман очень хорошо: таблицы отсутствуют; взяли любую часть мышкой и соединили с другой, и никаких гвоздей! Можно посмотреть параметры той или иной составляющей и прикинуть общее время производства. И все же дема отвратительна. Я не хочу быть пророком и говорить о полной версии. Такая графика и реализация вещей вроде AI недопустимы даже на фоне очень красивой идеи. Лучше бы демки не было – она не оправдала надежд, связанных с ЭТОЙ игрой. Отныне слово NeverEarth – табу. Таких как она – нет; есть просто очень хорошие игры.

Я больше не жду чуда, а вы?

Гуру Брамин

KKND 2: Krossfire

Жанр	RTS
Издатель	EA и Melbourne House
Разработчик	Beam Software
Дата выхода	4 квартал 1998 года
	Windows 95

Сейчас уже считается дурным тоном не выпустить вторую часть или, в крайнем случае, add-on к коммерчески успешной игре. Программисты Beam Software решили показать себя очень воспитанными людьми и не только выпустили сборник дополнительных миссий KKND: Xtreme, но и сейчас работают над полноценным продолжением игры под названием KKND 2: Krossfire. Чтоб игровая общественность не мучилась и не страдала в ожидании, разработчики выпустили демо-версию KKND 2. Возможно, это серьезная ошибка. лучше бы они не торопились...

Прошло 40 лет с момента окончания войны между людьми и мутантами. Люди все эти годы не сидели сложа руки в своих бункерах, а разрабатывали новые виды вооружения. Мутанты, которым не досталось теплых и уютных бункеров, продолжали мутировать и в результате теперь уже вообще ни на что не похожи.

Но вот, в один прекрасный день люди решили отвоевать поверхность Земли у мутантов. Началась новая война.

Когда люди повылезали из подземелий, выяснилось, что сельскохозяйственные роботы под воздействием радиации слегка свихнулись и теперь им немножко все равно, против кого воевать — людей или мутантов. За годы вынужденного отсутствия своих создателей они превратились из мирных сельскохозяйственных приспособлений в машины-убийцы, цель которых — уничтожить все живое. Так что теперь в игре принимают участие три расы.

Демо-версия состоит из одной миссии, в которой вы выполняете роль предводителя комбайнов. В брифинге сказано, что воевать придется с людьми, но тот, кто это написал, немного ошибся, ибо в этой миссии в качестве врагов выступают мутанты — "люди" немножко странной формы, выращивающие больших красных скорпионов.

Задача миссии очень проста: слегка развиться, взорвать мосты, по которым теоретически на вашу базу могут проникнуть оппоненты и уничтожить всех врагов. С самого начала вам дается несколько зданий и некоторое количество роботов. Зданий достаточно для того, чтобы пройти миссию не строя больше вообще ничего. Пару построек можно отмодернизировать, но смысла в этом нет: никаких новых возможностей вы не получите.









В игре надо добывать только один ресурс — нефть. Она разлита лужицами по всей карте, так что финансовых проблем вроде бы быть не должно.

В деме доступны 5 разновидностей сельскохозяйственных юнитов — ремонтник, передвижной нефтедобытчик и три боевых аппарата. Ремонтник — человекообразный робот с клешней, нефтедобытчик — кофеварка без клешни. Из боевых роботов есть пехотинец, что-то, сильно похожее на пылесос и летающий фен с щупальцами. Миссию проще всего пройти именно "фенами", так как они быстрее всех передвигаются и очень далеко стреляют.

В самом начале игры на вашу базу нападут несколько всадников и пара красных скорпионов. Отбив эту атаку, за сохранность базы можно не волноваться — больше никто не придет вообще. Поэтому не торопясь строим около 30 "фенов" и летим на вражескую базу разбираться. Все, миссия пройдена.

От демо-версии KKND 2: Krossfire остается очень странное впечатление. В двух словах ощущения от игрового процесса можно описать словами: "Где-то я уже это видел!". После получаса раздумий внезапно понимаешь, ГДЕ ты это видел.

Starcraft. Да-да, именно он и никто другой. Три расы, типаж юнитов, графика. Графика в особенности.

В принципе, все очень даже неплохо. Спрайты, но спрайты очень красивые. Подробнейшая детализация ландшафтов, все мелочи выполнены с подкупающей тщательностью. В реке, зеленой от химических отходов, плавают полурастворившиеся трупы людей и ржавые остовы автомобилей. Полуразрушенные здания и улицы, заваленные мусором. В общем, дизайнеры Beam Software постарались на славу.

К сожалению, об интерактивности окружения остается только мечтать. Самый сильный взрыв не в состоянии даже опалить землю, а о насильственном изменении рельефа нечего и думать. Более того, роботы, которые, теоретически, передвигаются с помощью антигравитационного поля не могут пересечь неглубокую воронку! Судя по всему, разработчикам было просто лень прорисовывать фазы движений юнитов по пересеченной местности. Из-за этого



пропадает весь смысл псевдообъемного ландшафта — любую неровность приходится обходить.

Но это еще ладно. Создается впечатление, что при создании игры художники Beam Software смотрели через плечо художникам Blizzard. Сходство графики поражает, я не удивлюсь, если выяснится, что к созданию KKND 2 приложил руку кто-то из Starcraft'овцев. Тем не менее ругать графику нельзя, ибо хорошая она! Просто как-то странно...

А вот что заслуживает нареканий, так это AI противников, вернее, его отсутствие. После первой атаки на базу в начале игры компьютер забывает о вашем существовании и тихо занимается своими делами. Когда приезжаешь, простите, прилетаешь толпой "фенов" на базу к компьютеру, осмысленно ведут себя только стационарные пушки. Остальные юниты бестолково мечутся из стороны в сторону, изредка постреливая в то, что пробегает мимо. Нефтедобывалка, не обращая ни малейшего внимания на шквальный огонь ваших роботов, ездит к ближайшей нефтяной скважине. А если встретится с вражеским патрулем вне территории базы, то зачастую вражеские скорпионы с невозмутимым выражением лица обходят вас и удаляются в неизвестном направлении.

Конечно, это только демо-версия и есть все шансы на то, что в финальной версии игры AI станет намного лучше. Но если этого не произойдет, что на KKND 2 можно ставить крест уже сейчас. Прошли те времена, когда народ играл во все, что поддерживало разрешение от 640X480 и выше. Теперь от игры требуется чего-нибудь еще.

К вопросу о нововведениях в игровом процессе. Нововведение одно: юнит не видит врага сквозь здания. Поэтому часто получается как в анекдоте: "Поле. Ни пня, ни колышка, и вдруг из-за угла выезжает танк!". Уж очень непривычно. А все остальное осталось как и было: здания взорвать очень сложно, один скорпион с легкостью побеждает десяток роботов и так далее.

Господа! Без AI стратегия не стратегия. Так что если компьютерных противников в KKND 2 научат думать, игра получится симпатичной и довольно интересной. Вот только хитом KKND 2 не стать — слишком много игр сейчас в разработке, которые на порядок интереснее (вспомните о демо-версии Mech Commander, вот эта игра точно оккупирует верхние строчки Internet top 100) истории о людях, мутантах и сеялках.

Данила Матвеев



COMMANDOS
BEHIND ENEMY LINES

Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Pyro Studios
Системные требования	Pentium 120, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN
	Windows 95

Прежде всего, следуя сложившейся традиции, я должен произнести речь о нелегком положении в жанре стратегий в реальном времени, о засилье C&C-клонов и клонов C&C-клонов. Ну, так вот: при сложившемся нелегком положении в жанре стратегий в реальном времени, засилье C&C-клонов и клонов C&C-клонов, вдвойне приятно видеть игры оригинальные и неповторимые. Игры, заставляющие людей проводить ночи у монитора, прямо как в старые добрые времена.

Спешу представить вам одну из таких игр. Это детище Pyro Studios под названием Commandos: Behind the enemy lines. Уфф... С официальной частью покончено, теперь можно перейти к раздаче слонов.

Угощайтесь!

Игра возвращает нас почти на шестьдесят лет назад, в далекий сорок первый, когда большая часть Европы уже пала под натиском набиравшей силу Германии. Вы — командир маленького диверсионного отряда, действующего в глубоком тылу немцев. Грубо говоря, терракты люди устраивают.

Устраивать подлянки немцам будем в течении 24 миссий в Африке и Европе. Мешать нам будут 40 разновидностей вражеской техники и живой силы, а помогать 25 видов оружия и взрывчатки. Теоретически, хватить должно.



■ "Я вижу противника. Он меня не видит..."

Их было шестеро...

В состав нашей группы входит всего шесть человек. У каждого есть биография, специальность, свои сильные и слабые стороны. Вся информация о возрасте, весе, физической подготовке и пр. бойца есть в досье, которых в демо-версии нет (они лежат на сайте Pyro Studios). Чем же тогда различаются герои? Формой лица? Да нет, не только. В игре применена очень необычная и новая для жанра RTS концепция «специальностей» персонажей, которая, в принципе, может изменить все наши представления о тактических играх. Но об этом позже.Опишу всех «специалистов» по порядку. Итак, встречайте:

Green Beret — может маскироваться в песке или снеге, взбираться на препятствия и перетаскивать тяжести. Мне особенно понравилась маскировка. Идет патрульный. Остановился, оглянулся, ничего не заметил, начал уходить. Сделал шаг, второй, и тут у него за спиной прямо из-под земли возникает наш красавец. Попался, кучерявый! Взмах ножом — и оттаскиваем труп в сторонку.

Marine — умеет пользоваться надувной лодкой, аквалангом и гарпунным ружьем. Акваланг — вещь полезная. Стоит себе немецкий лагерь. Вдоль лагеря течет река. Охраны — тьма! Наскоком не пройти. Заплываем с тыла, убиваем крайнего охранника, потом того, которого он прикрывал, и так далее, пока в лагере не останутся только мирно спящие в казармах солдаты.

Spy — может одеть немецкую форму и запудрить мозги патрулю (в качестве отвлекающего маневра), а также без шума и пыли вколоть кому-нибудь инъекцию яда в мягкое место. С трупом проблем не будет — парень умеет их прятать (в карман, что ли, убирает?:)) На всякий случай носит с собой аптечку.

Sniper — может некоторое количество раз воспользоваться волшебной палочкой для изготовления трупов — снайперской винтовкой.

Sapper — парень с классным французским акцентом. Хорошо разбирается во взрывчатке, а с помощью специальных щипчиков режет проволочные заграждения как марлю. Вместо ножа носит с собой капкан. Презабавнейшая игрушка.

Driver — умеет водить любую технику от танка до велосипеда, а также пользоваться пушками и пулеметами. Носит с собой аптечку.

Роли в группе расписаны раз и навсегда и не подлежат перетасовке. Шпионит только шпион, взрывает — подрывник, а водит машину — водитель.

Каждый сверчок - знай свою боевую задачу

Поначалу такое «разделение труда» действует на нервы: почему здоровенный Green Beret не может сесть на весла, а, скажем, Driver — унести несколько трупов?! Только поиграв и пройдя миссию-другую, начинаешь чувствовать все изящество замысла разработчиков. Задания здесь — самые настоящие диверсионные акты, и создатели игры совершенно справедливо решили не отдавать нам всех полномочий при разработке плана их выполнения. Вернее план-то мы, конечно, разрабатываем, но, благодаря упомянутым выше игровым ограничениям, наш план всегда оказывается вариацией некоего эталона, по которому действовала бы настоящая команда диверсантов-профессионалов. В такой команде не может оказаться лишних людей и, с другой стороны, раз человек есть — значит он незаменим. Игровые ограничения здесь — это как бы замаскированные советы. Нельзя сделать так — значит можно сделать лучше, чем ты задумал. Ребята из Pyro Studios поставили себе нелегкую задачу — сымитировать в игре тактику диверсионного отряда, и от чрезмерной свободы игрока в такой ситуации игра скорее многое потеряет, нежели хоть что-нибудь приобретет. Поначалу не разобравшись с игрой, я не смог провести бойца за заграждение из колючей проволоки. В ответ на мои попытки сломать его, или расстрелять из пистолетв Green Beret, которого я пытался заставить это сделать, лишь спрашивал, все ли у меня в порядке с головой. Оказалось, что рядом стоял удобный заборчик, через который можно просто взять и перепрыгнуть, а заграждение ломать — не надо. Вспомните-ка, что мы делали в UFO с ненужным забором? Верно! Из Blaster Launcher'а его! А теперь представьте, что такую же глупость продела-

ет диверсант посреди вражеской базы, кишащей охраной. Представили? То-то. А ведь мы бы могли, только волю дай... Так что мораль такова: через заборы здесь надо лазить, причем именно специалистом по лазанью через заборы. Green Beret не должен грести, так как Marine это делает лучше. Это для нас они просто зеленые фигурки, а в группе настоящих, живых диверсантов каждый знает, кто чего стоит и какую работу должен делать.

Реализм

— вот то, что выгодно отличает Commandos от других подобных игр. Не тот реализм, что с анимированными текстурами и реальной физической моделью, а тот, который «как по-настоящему». Здесь нет ни разрушаемых стен, ни скрупулезно сымитированного оружия, но есть главное — честный баланс. Никакой халтуры с количеством HP у своих и вражеских солдат — все поровну.

Часовые, управляемые компьютером, глупостей не делают и почти не промахиваются. У каждого из них есть слух и зрение, как у любого нормального часового. Заметили тебя — пиши пропало. При виде наших парней они сразу голосят на всю округу, а услышав шум — сбегаются на него. Шансы выжить и у наших солдат и у «электронных» равны, так что погонять по экрану стадо терминаторов, крошащих все и вся ураганным огнем, как в Syndicate, уже не получится. Играем-то в диверсантов, а не в героев фильмов Джона Ву.

Врагов всегда больше, и в открытом бою нашу группу, как бы хорошо она ни была вооружена и обучена, уничтожат. При таком раскладе единственной возможной для нас становится тактика настоящего диверсионного отряда. Не высовываться без необходимости, следить за патрулями, искать укрытия, не шуметь и не палить без необходимости. Таковы слагаемые успеха или, скорее, условия выживания в Commandos.

«Мне сверху видно все, ты так и знай»

Если преимущество компьютера в Commandos в заключается в численном превосходстве, то наше преимущество — в знании. Игра позволяет нам знать о текущей ситуации все, что должен знать командир диверсионного отряда.

Экран можно делить на части — всего до шести окон. Также есть возможность заставить камеру постоянно следить за каким-нибудь объектом. Теперь мы можем, например, организовать постоянное наблюдение за часовыми или патрулями.

Еще одно достижение — это плавный zoom. Мы можем выбрать любое расстояние для осмотра поля. Изображение можно приблизить вплотную или наоборот отодвинуть так, чтобы была видна почти вся карта.

Но гордость разработчиков — это, несомненно, решение с отображением поля обзора вражеских солдат — полупрозрачный равнобедренный треугольник, начинающийся от головы часового и указывающий направление его взгляда. Теперь нож нам нужен не на крайний случай — отныне это оружие победы. К врагу можно подкрасться сзади и убрать его без лишнего шума. Вспомните классиков: «Я вижу противника. Он меня не видит...»

Цифровыми клавишами и щелчками мыши на физиономиях наших солдат или же прямо на их фигурках можно переключаться между ними. С зажатым Ctrl — объединяем бойцов в группы. Все остальное — интуитивно понятно и привычно.

«Как прекра-а-сен этот мир!»

Мир Commandos действительно красив. Hi-color виден невооруженным глазом. Красивые заснеженные деревья и камни, прозрачная и подвижная вода, красочные взрывы. На снегу остаются следы, которые со временем заметает вьюга. Может быть, спрайты — это и вчерашний день, но спрайты такого качества(!) смотрятся вполне современно.

Детально выполнена анимация персонажей: они ходят, бегают, ползают, стреляют, устанавливают бомбы и еще делают кучу разных дел, причем все тщательно отрендерено. А курящий у КПП немецкий солдат! По качеству анимации Commandos, пожалуй, обошла даже знаменитый Fallout. Даже придраться ни к чему не получается. Художники сделали свою работу добросовестно.

Звук в игре. В лесу поют птицы, река шумит, а услышав крики немецких солдат, я и вовсе залился слезами радости и умиления. Товарищи, это надо слышать!

Музыка — качественная и героическая. Мы наверняка ее полюбим, так как надоесть она просто не успеет. Разработчики не дали игроку возможности слушать музыку во время миссий — только между. И правильно. Музам положено помалкивать, когда разговаривают пушки.







Форма Vs Содержание: победила дружба!

Игра, несомненно, красива и очень интересна. В ее основе лежит совершенно новая для стратегической игры в реальном времени концепция, что не может не обеспечить игре популярность. Игры, по качеству сопоставимые с Commandos, запоминаются надолго. К тому же у столь удачной идеи обязательно появятся подражатели. Возможно, вскоре нам придется иметь дело уже с Commandos-клонами.

Итак, диагноз установлен: must have.

Владимир Рыжков

MECHCOMMANDER

Жанр	RTS
Издатель	Microprose
Разработчик	FASA
Дата выхода	июнь 1998 года
	Windows 95

В семидесятые годы на американском телевидении показывали очень популярный по тем временам сериал о мире боевых роботов BattleTech и планете Freedonia. Один студент, которого звали Джордан Вейсман, придумал настольную игру по мотивам этого сериала. Игра просто очаровала его товарищей, которые готовы были управлять бумажными моделями роботов ночи напролет.

Потом Джордан поступил в военно-морскую академию, где и познакомился со своим будущим компаньоном Россом Бэбкоком. Они вместе коротали время, обыгрывая других курсантов академии в настольные военные игры.

Опыт "боев на бумаге" не прошел даром, и к 1980 году приятели организовали фирму, названную FASA. Правда, сначала у них не было особенно уж амбициозных планов — друзья просто хотели разработать продолжение к настольной игре Traveler.

В 1984 году Вейсман создал игру, которую сперва назвали BattleDroids, а потом переименовали в BattleTech.

Это был шок. Четко угадав потребности американского общества, Вейсман сделал именно ту игру, которую все ждали. BattleTech моментально попадает на верхние строчки рейтингов и распродается миллионными тиражами. Каждый год разработчики пишут шесть новых историй и, на их основе, готовят 24 новых сценария для игр, сюжет которых разворачивается во вселенной BattleTech.

Наступает эра всеобщей компьютеризации. FASA продает лицензии на воссоздание вселенной BattleTech в компьютерных играх, положив тем самым начало эпохе симуляторов боевых роботов.

Длительное время на компьютерах вселенная BattleTech была представлена только различного рода симуляторами. Их было много, но они все были одинаковые. От игры к игре менялась только графика, а основной принцип оставался неизменным — выполняешь задания, сидя в роботе, потом робота модернизируешь на деньги, заработанные выполнением миссий и опять на задание.



Наконец кто-то из компании FASA Interactive обратил внимание, что на дворе уже конец 90-х, и термин "хорошая игра" не обязательно означает "симулятор боевых роботов". Игры какого жанра продаются в последние два года лучше всего? Правильно, стратегии в реальном времени. Так что нет ничего удивительного в том, что MechCommander — это RTS в мире BattleTech.

Можно с уверенностью утверждать, что в финальной версии игры будет неслабый сюжет. А пока в деме о присутствии сюжета напоминают только брифинги перед миссиями, которые явно являются частью чего-то большого, интересного, но, к сожалению, пока скрытого от широкой публики.

Демо-версия MechCommander содержит две миссии. Каждая из них состоит из нескольких, достаточно однотипных заданий — что-то надо захватить, а что-то уничтожить. В вашем распоряжении отряд из нескольких роботов (точное их количество зависит от желания и финансовой смекалки игрока) и, иногда, можно позвать на помощь несколько бомб. Вернее, подразумевается, что бомбы не сами падают с неба, а их сбрасывают самолеты, но, так как самолетов не видно, то воздушный удар выглядит так: ткнули курсором в нужное место и через несколько секунд там все взорвалось.

Итак, первая миссия. У вас есть некоторое количество денег и три робота. Задача: захватить или уничтожить все стратегически важные здания на карте, попутно стараясь не погибнуть от рук, ног и лазеров разнообразной вражеской техники.

Перед высадкой на поле боя необходимо экипировать роботов. Экипировка начинается с подбора пилота.

Если в симуляторах на тему BattleTech вы сами играли роль пилота, и успех миссии в основном зависел от вашей реакции и умения управлять "железным всадником", то теперь пилотов придется нанимать. Прием на работу наемников — задача ответственная по двум

You will be right.
You will be wrong.
You will panic.
You will hesitate.
You will be defeated.
You will have a plan.
You will respect your enemy.



причинам: во-первых, все в игре стоит денег, а во-вторых, хорошие солдаты стоят больших денег. Не следует поддаваться соблазну сэкономить на найме служащих, так как в один прекрасный момент неопытный пилот может растеряться, и ваш робот будет уничтожен в ситуации, из которой более опытный наемник точно бы нашел выход. Все качества наемника наглядно отражены на графике, который находится под его фотографией. В идеале нужно подобрать такого наемника, у которого предпочтения и навыки совпадают (хотя бы приблизительно) с возможностями уготованного ему робота. Сделать это несложно — графики — вещь наглядная.:)

Завершив этот важный этап подготовки к бою, можно озаботится выбором техники и покупкой вооружения. В MechCommander каждый робот бывают трех разновидностей: с усиленной броней, с усиленным оружием и прыгающий. Как правило, в каждой миссии рано или поздно возникает потребность во всех трех разновидностях. Особое внимание нужно уделить прыгающей модификации, ибо это единственный робот, которого реально можно использовать в качестве разведчика.

В MechCommander разведке нужно уделять самое пристальное внимание. Так как компьютер располагает возможностями не меньшими, чем у игрока, а зачастую и большими, то не следует удивляться тому, что в ответ на ваш бомбовый удар компьютер тоже сбросит на вашу команду с пяток сюрпризов. Именно поэтому возникает необходимость в прыгающих роботах — только они способны оперативно убраться из зоны предполагаемого воздушного налета. Да и способность быстро упрыгать из под обстрела лишней не окажется.

Хорошо бронированные юниты имеет смысл пускать первыми — вся вражеская техника сосредоточит свой огонь на них, а тем временем роботы с усиленным вооружением подойдут, и...

Такая стратегия срабатывает практически всегда. Это и неудивительно: создатели MechCommander явно решили заставить игрока использовать по максимуму все возможности, заложенные в игре. Надо сказать, что это им вполне удалось.

Вышеперечисленные три подвида можно модернизировать путем навешивания на них различных приспособлений для скорейшей отправки врагов на тот свет. Любое оружие, если оно не входит в стандартный комплект для данного конкретного робота, стоит больших денег, и это правильно, так как по сравнению со стандартным — это небо и земля.

В MechCommander вам не удастся прямо на поле боя построить кучу зданий и наплодить юнитов. Уничтоженный юнит восстановлению не подлежит. И ладно еще, если просто робот сломается, а ведь и пилот может не успеть катапультироваться, и тогда он, вместе со своим боевым опытом и навыками тактического маневрирования на местности, будет потерян для вас навсегда.



Вообще, в игре все сделано с точки зрения



реалистичности. Теперь степень повреждения юнита зависит от того, куда придется очередной выстрел. Все поломки наглядно показывает схема, расположенная в левой части основного экрана. Если роботу попадут в ногу, то при ходьбе он будет хромать, а после прыжка может потерять равновесие и на несколько секунд упасть на землю. Кстати, у хромающего робота меняется след, который он оставляет на земле, и всегда можно понять, кто конкретно тут прошел, и как он себя чувствовал. Когда (не дай Бог, конечно!:)) вашему роботу портят систему поворота башни, то ее (башню) заклинивает в одном положении, и боеспособность юнита сразу падает на порядок. И таких мелких деталей еще очень и очень много.

AI противников на уровне. Вражеские роботы трезво оценивают свои возможности и не стесняются убежать, если надо. Но ладно бы они просто убегали. Так нет, они потом возвращаются с подмогой. К сожалению, модной сейчас "коммандности" в их действиях я не заметил, но, может быть, все наладится к релизу?

Теперь о графике. Движок Mech Commander — спрайтовый, но зато какой красивый! Графика на хуже, чем в StarCraft'e, а по степени детализации происходящего во многом ее превосходит. В игре есть такие приятные вещи, как динамический свет и частичная интерактивность ландшафта. Кстати, о ландшафте.

Сделан он блестяще. Воспроизведены мельчайшие подробности и детали. Все движется, меняется. Многие обьекты можно разрушить. Соблюден масштаб — забор, предназначенный для человека, роботу оказывается где-то по колено. Надо видеть, как красиво он сквозь этот забор проламывается! В общем, к графике претензий нет, и в ближайшие несколько месяцев не предвидится.

Звуковое оформление MechCommander'a также реализовано на вполне достойном уровне. Ничего особо выдающегося, но и нареканий не вызывает. Хотя... в стратегии звук играет, прямо скажем, сильно второстепенную роль. Главное, чтоб был! А что там конкретно звучит, в принципе не очень важно. Но я отвлекся.

Multiplayer будет. Хочешь — по LAN, хочешь — по Internet, хочешь — по модему. Судя по всему (в смысле, по демо-версии), играть против человека будет очень и очень интересно, особенно тем игрокам, которых раздражает необходимость перед началом военных действий что-то долго строить.

История показывает, что до сих пор не было еще ни одной плохой игры, созданной по мотивам BattleTech. MechCommander — не исключение.

Рождественский Дух Прошлого



X-COM
INTERCEPTOR

Жанр стратегия с элементами космического симулятора
Издатель Microprose
Разработчик Chapel Hill Development
Дата выхода Октябрь 98
Windows 95

Как всё началось, или немного истории...

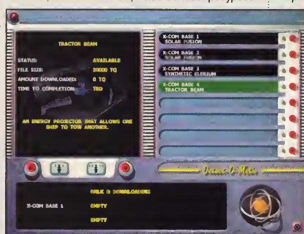
А началось всё очень давно, в 1994 году, когда программистам из Myphos пришла в голову идея совместить в одной игре глобальную стратегию в реальном времени с тактическими боями в походовом режиме. Это, конечно, еще не смешение жанров, но тем не менее.. UFO: Enemy Unknown снискала потрясающую популярность. Великолепная графика, навороченный сюжет и удобный интерфейс, так редко встречающиеся вместе в одной игре, сделали своё дело. UFO: Enemy Unknown не покидала Internet Top 100 в течении 182 недель! За всю историю существования компьютерных игр только около 20 игр сумели приблизится или преодолеть этот барьер. Чуть позже выходит X-COM: Terror From The Deep, а затем и X-COM: Apocalypse.

А сейчас мы наконец близки к тому волнующему моменту, когда можно будет помять в руках коробку с заветной надписью X-COM. Самое интересное то, что разработчики из Chapel Hill Development (а именно так называется контора, делающая игру, Myphos — автор предыдущих серий к четвёртому X-COM'у не имеет никакого отношения), решили создать нечто оригинальное, а именно «симулятор-стратегию».

Что произошло на этот раз

Мы воевали с инопланетянами на поверхности, храбрые агенты X-COM очистили от инопланетной заразы земные океаны, защитили от врагов огромный мегаполис и уничтожили противных чужих в другом измерении. На этот раз нам предстоит действовать в космосе.

Год 2067. На матушке Земле полностью истощились запасы ресурсов.





Крупнейшие земные корпорации отправляют свои корабли к звездам, в неисследованный сектор, именуемый «The Frontier», осваивать новые планеты и добывать полезные ископаемые. Но наши старые друзья-инопланетяне уже обжили это место, и в их планы не входит общение с землянами и, тем более, раздел ресурсов. С инопланетянами нам не ужиться. Начинается война.

План действий

Главное отличие четвертого X-COM'а от всех прочих — вместо тактических боев — полеты в космосе а ля Wing Commander. Для фанатов сериала этим всё сказано, а для людей, которые впервые слышат про X-COM, поясняю.



Игра состоит из двух частей. Первая часть — стратегия в реальном времени, которое можно замедлить, ускорить или остановить. На огромной карте галактики мы выбираем место для своей базы.

База — это самое ценное, что у вас есть. Строительство на базе различных модулей делает возможным производство космических кораблей, их ремонт, экипировку различными видами вооружения, которые или закупаются у земных корпораций, или создаются "на коленке" — вашей базе. Так же понадобятся жилые модули, лаборатории, где ваши ученые будут исследовать чужие технологии и изобретать новые виды вооружения, защиты, кораблей и т.д. Дерево наук в игре огромно, так что исследований хватит надолго.

База нуждается в защите, и линию обороны вам тоже придется создавать самому. понадобится и система обнаружения кораблей противника. Теоретически, баз может быть несколько, все зависит исключительно от состояния ваших финансов. Кстати, о деньгах — их, как и прежде, вы будете получать от корпораций, которые защищаете. Сумели отбить атаку на важный форпост — получаете кругленькую сумму. Не сумели защитить подопечных — денег не будет. Все действия



в игре: развитие базы, исследования новых технологий и т. д. служат одной цели: создать техническую базу для эффективного побития вражеских кораблей.

С кем и на чём...

Силы землян в демо-версии представлены одним легким истребителем Lighting II. Противостоит ему Wraith — тоже лёгкий кораблик, немного лучше вооруженный и более маневренный. В полной версии земляне получат ещё два корабля: многоцелевой истребитель Firestar и тяжелый бомбардировщик Super Avenger. На чём будут летать чужие — неизвестно. Кстати говоря, помимо "страрых" чужих — знакомых еще по первой части игры: Sectoids, Mutons, Etherials, появятся и новые виды: Aereons и Psilords.

Вооружение кораблей — это, в основном, лучевые пушки и ракеты различной мощности. Так что можно моделировать кораблик по своему вкусу, выбирая подходящее оружие из кучи вариантов.

Пилоты кораблей способны накапливать опыт. Он, понятное дело, приобретается в боях. В демо-версии уже можно проследить явную разницу между рядовым и лейтенантом — последний действует значительно эффективнее. Так как чужих намного больше, чем ваших товарищей (на миссию даётся только три истребителя против 10–12 противников), справится с ними очень тяжело, особенно если нет хорошего джойстика, ибо управление с клавиатуры реализовано отвратительно. Так что помощь просто необходима, тем более, что AI ваших противников достаточно силен, чтобы при трехкратном превосходстве в силе показать вам где раки зимуют.

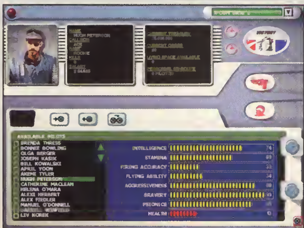




Самое грустное...

Теперь о графике. Я специально отложил обсуждение этой темы на конец статьи, чтобы не расстраивать вас раньше времени. Стратегическая часть игры реализована на четыре с минусом. Оформлено все в стиле ретро, который можно было видеть в X-COM: Apocalypse. Но про графическое исполнение симулятора сказать можно только одно, а именно: это ужасно! Такая графика в конце 1998 года (игра скорее всего выйдет в октябре), это даже не смешно, это обидно. Где разработчики раскопали этот движок, знают только они, потому что надо было потрудиться, чтобы создать «это». Игра поддерживает ускорители, но заметить разницу между ускоренной и обычной версией игры практически невозможно.





Из космоса на вас летят здоровые такие пиксели — звезды. Корабли чужих маленькие, летают быстро, так что тщательно разглядеть их очень сложно. Еще в космосе можно встретить летящий на вас кусок листового железа. Это было бы похоже на обломок кораблекрушения, если бы он не был всегда один и тот же. Ещё там полно всяких точек, которые должны изображать галактики и туманности.

Светлое будущее четвёртой части X-COM под угрозой. И всё из за графики. Хотя... настоящего фаната испугать сложно, да и графика в финальной версии может быть получше. В общем, пожелаем удачи X-COM: Interceptor — тактическому симулятору космических боев.

Главное, чтоб графику поправили.

Кирилл Фомичёв
ака Corwin

Incubation

The Wilderness Missions

Жанр	походовая action–стратегия
Издатель	Blue Byte Software
Разработчик	Blue Byte Software
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166 MMX, 32Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Всякое хорошее дело требует продолжения. Всякая классная компьютерная игра — тем более. Несомненно, Incubation II — весьма ожидаемый проект. Но релиз состоится еще очень не скоро. А пока речь идет не более чем о сборнике новых миссий, объединенных в одну кампанию, с некоторыми новыми доработками и наворотами. Ну, нечто вроде Jagged Alliance Deadly Games по отношению к оригинальному JA. В общем,

Инкубация продолжается!

Сюжет Incubation, как вы помните, таков: из под купола колонии землян на отдаленной планете Скайра вырвался на свободу вирус, превративший мирных жителей планеты в обезумевших монстров. На Скайру срочно отправился отряд космических рейнджеров, чтобы спасти оставшихся в живых землян и очистить колонию от мутантов.

В финальной миссии игрок расправлялся с боссом — огромной паукообразной тварью. Но, видать, кое–кто из монстров все–таки уцелел. И этот кое–кто пошел на повторный приступ. А значит, придется снова показать зеленым чудам–юдам место, где переживают зиму скайровские раки.





В продолжении игры вы встретитесь со старыми знакомыми: под ваше начало вновь поступает отряд коммандос во главе с сержантом Браттом (а начинал он капралом...). Задание первой миссии таково: добраться до радиопередатчика, попутно истребляя желающих воспрепятствовать сему благому намерению Scay'Ger. С помощью передатчика Братт надеется послать сигнал на орбитальную станцию, — рейджерам нужна помощь. Очень нужна. Но в помещение, где находится прибор, через вентиляционные ходы непрерывно ломятся монстры. Поэтому жизненно необходимо заблокировать ходы ящиками — это цель второй миссии. Однако по ее завершении выясняется, что передатчик безнадежно молчит — сели батареи.

В этот момент рейнджеры принимают слабый радиосигнал от бойца из отряда Уолкера — Симона. Симон сообщает, что находится в восточной части лабиринта. У него закончился боезапас, и его непрерывно атакуют Cy'Coo. Нужно спасти коллегу и через запутанный лабиринт пробраться к выходу. Лабиринт кишит монстрами, некоторые двери заблокированы. А если в предыдущем помещении (миссии) вы не сумели найти гидравлическую фомку (Hydravlic Crowbar), то шансы успешно завершить миссию начинают стремиться к нулю.

Далее, от Симона мы узнаем, что для активации передатчика требуется запустить электрогенератор. Но подступы к рубильникам хорошо охраняются. Это значит — разведка боем, сквозь толпы монстров, к следующей миссии...

Таким образом, никаких кардинальных изменений в структуре игры не появилось. Сюжет динамично развивается, а вы выполняете основные задания, попутно отстреливая излишне активных Scay'Ger.



Игра стала значительно сложнее. Монстры лезут в немыслимых количествах, да не какие–нибудь, а те, что покруче. Патронов на первых миссиях очень мало. Приходится просчитывать каждый шаг и беречь каждый Action Point. Для примера: уже в начале игры появляются такие мощные противники, как бронированные Cy'Coo, полупрозрачные Ee'Coo, громилы Gore'Ther, паукообразные Dec'Ther и Ray'Coo со своими ракетницами. При этом на вооружении бойцов находятся всего лишь слабенькие Assault Rifles, а о покупке брони, запасных патронташей и сервоприводов и речи не идет! Нету пока их в продаже, да и набранных к тому времени Skill Points хватит разве что на приобретение каких–нибудь Light Stimulants. Одним словом, тяжело, и даже очень. Впрочем, достаточно одного взгляда на название игры, чтобы понять — малина кончилась! Впереди изнурительные поиски оптимальной тактики, многократные load'ы в надежде найти единственно верное решение и еле–еле видные отблески факела победы.

Парализованный Эйнштейн

Теперь о новинках. Отмечено появление нескольких новых видов оружия. В частности, облегченной плазменной винтовки (Light Plasma Gun), которая куда слабее обычной, но зато более снис-

ходительна к количеству Skill Points, да и патронов к ней не требуется. Self-sufficient weapon, так сказать. Кстати, теперь у обычной лазерной пушки есть режим paralyse — монстр полностью обездвиживается на несколько ходов. Далее следует Enhanced Mine Thrower, точность попадания — 90% вместо привычных 60%. Кроме того, это оружие может стрелять некими Spider Mine — это такая шустрая бегающая мина, управляемая игроком. Быстрая, мощная, с приличным радиусом действия — отличнейшая вещь! Из наиболее интересных приспособлений хотелось бы отметить модификацию лазерной винтовки (Enchanced Laser Gun) и бензопилу (Chainsaw). Последняя очень мощна (Damage 10), но применять ее, что очевидно, можно только в ближнем бою. А вот Enchanced Laser Gun — весьма и весьма необычная штуковина. С ее помощью можно установить контроль над любым противником, при условии, что у него осталось лишь несколько Hit Points от первоначальнго запаса. Прижмите его разок из, скажем, миномета, а потом применяйте Enchanced Laser Gun — и он ваш! Можете включить его в отряд — до тех пор, пока свои же не замочат изменника.



Новые монстры. Они, конечно, есть. И о некоторых мы расскажем. Вот, например, Be'Coo. Это не кто иной, как жук-переросток, плюющийся пламенем. Бегает быстро, мерзавец, но довольно хрупкий. Или взять, скажем, Gore'Coo. Это улучшенная модификация Squee'Coo, покрашен в оранжевый цвет и вооружен дальнобойным пистолетом. Прозван «Эйнштейном» за излишнюю сообразительность, и вообще считается одним из самых крутых Scay'Ger. Ну а что касается этой пресловутой сообразительности... В целом, интеллект монстров остался на прежнем невысоком уровне — впрочем, сами разработчики в интервью ("НИМ" №9) признавались, что при создании игры уделяли не слишком много внимания алгоритмам AI. Как и раньше, сложность прохождения обусловлена не хитростью монстров, а их количеством и продуманной архитектурой уровней.



Завершая рассказ о нововведениях, нельзя не отметить появление оригинальных уровней. Во время кампании это по-прежнему всяческие техногенные помещения — все больше лабиринты, минимум открытых пространств. А вот в режиме Instant Action теперь можно выбраться за пределы базы землян и немного побродить по Скайре. Оказывается, Скайра — планета джунглей. Это значит, что соответствующие уровни — зеленые-зеленые, покрытые текстурами со всякой тропической растительностью. И, продолжая тему Instant Action, надо сказать, — выполнить поставленные в миссиях задачи невероятно сложно! Самый простенький пример: в одной из миссий на стороне противника играет огромный красный робот — ComBot, известный еще по оригинальному Incubation. Да-да, тот самый, что по огневой мощи превосходит чуть ли не весь ваш отряд вместе взятый, даже если в названном отряде далеко не самые слабые бойцы. Задание миссии — уничтожить всех, то бишь робота вкупе с парой десятков дальнобойных Squee'Coo. Дело происходит в тесном лабиринте, два важнейших проема простреливаются автоматическими лазерами, половина монстров расставлена на крышах. Короче, разработчики нас не обманули — это самые настоящие Wilderness Missions.



В конце немного о любви

Что касается графического оформления Incubation: The Wilderness Missions, то если тут и появились изменения, то только самые небольшие. Можно сказать, почти незаметные. А так — все по-прежнему: классная полигонная графика, неплохие спецэффекты.

В игре реализована поддержка 3Dfx. Однако нельзя сказать, что применение ускорителя серьезно улучшает графику. Так, по мелочи — где пиксели поубирает, где эффекты покруче сделает. Ну и, понятно, растет fps.



Итог будет прост. Incubation: TWM не уронил честь своего прародителя, а кое в чем, пожалуй, даже превзошел его. Он разнообразней, сложней, и именно поэтому интересней. Короче, господа Инкубаторы, играть всем. Поголовно. А больше тут и сказать нечего.

К игре прилагается Map Editor. Так что ваяйте себе на здоровье!

Олег Полянский aka Doctor

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Рейтинг	8.4

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Profitania! Deluxe

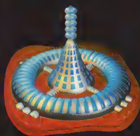


Жанр	экономический симулятор
Издатель	Ionos Inc.
Разработчик	LavaMind
Системные требования	486DX-33, 8 Mb RAM
Рекомендуется	486DX4-100, 16 Mb RAM
Multiplayer	до 6 игроков по e-mail или за одним компьютером
	Windows 3.1 или 95

Gazillionaire – Zapitalism – Profitania

Почти как Маркс — Энгельс — Ленин. Эта троица представляет собой основной костяк экономических симуляторов компании LavaMind. Собственно говоря, их у нее всего три (если не считать версий Deluxe), зато каждый является, в своем роде, неповторимым. Причем это тот самый случай, когда группе энтузиастов удается пробиться на компьютерный рынок и выпускать действительно достойную продукцию. Для справки: компания LavaMind была основана в 1994 году всего лишь двумя программистами.

Секрет успеха кроется в том, что разработчикам удалось найти свою "нишу", привнести нечто новое, в не очень-то популярный жанр экономических симуляторов, традиционно считавшейся скучным. Симуляторы от LavaMind можно даже, с некоторой натяжкой, назвать прикольными: в них создаются гротескно-фантасмагорические миры "акул большого бизнеса". Потешно смотрятся эти карикатурные персонажи, а искрометный юмор рассыпан по всей игре, начиная с названий фирм и кончая описанием товаров. При этом "прикольность" затрагивает только форму игры, а в основе лежит достаточно серьезная экономическая модель, имитирующая реальные товарно-денежные отношения.



А здесь дается суммарная сводка по четырем самым главным показателям вашей фирмы



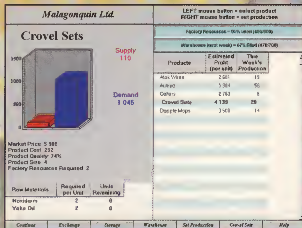
Подземные труженики

Вернемся к нашим баранам, то бишь к Profitania. Жители этой подземной страны недавно открыли способ получения энергии из геотермальных источников (дуракам счастье). Начался настоящий промышленный бум, на фоне которого вам предлагается возглавить одну из семи конкурирующих компаний и первым заработать 10,000,000 gems (условная единица валюты).

Таков, в общих чертах, незамысловатый сюжет новой игры от LavaMind. Если в игре –предшественнице – Zapitalism – вы были простым торговцем (деньги делались за счет разницы между оптовыми и розничными ценами), то теперь вам предлагают опробовать себя в роли начинающего предпринимателя.

В самом начале игры вам дается фабрика, на которой можно производить с десяток различных товаров. Однако, прежде всего, необходимо запастись сырьем на бирже (на каждый товар требуется один-два вида исходного материала). Цены на сырье, как и его качество, постоянно меняются. Претерпевают изменения и рыночные цены на готовую продукцию (в соответствии с классической формулой спрос-предложение). Конкуренты постоянно дышат вам в затылок, так что приходится все время расширять производство и вкладывать деньги в научные исследования, дабы получить доступ к новым наименованиям товара. Есть в игре и прочие базис-

Торги на сырьевой бирже проходят в реальном времени (синим цветом отмечаются явно выгодные, а красным — явно невыгодные сделки)



Ваша фабрика: наглядно показывается, что из чего и по какой цене можно производить; дается оценка ожидаемой прибыли

ные элементы капиталистических отношений, как то: затраты на рекламу, выплата жалования рабочим, социальные программы, страхование имущества, налоги, займы, операции на фондовой бирже. Нет необходимости подробно рассказывать обо всем этом, скажем только, что все увязано в один реалистичный клубок, где все элементы прямо или косвенно влияют на доходность предприятия. При этом освоиться в игре достаточно просто, поскольку есть Tutorial, основная задача которого — постепенно ввести новичка в курс дела.

Было бы довольно скучно, если бы игровой процесс ограничивался одними бухгалтерскими прикидками. Но страна Профитания живет своей жизнью. Есть политические партии ("верхогляды" и "низодержцы"), нередко случаются катаклизмы. Новый день зачастую приносит маленькие радости или огорчения. Причем общественная жизнь Профитании непосредственно касается и вас. К вам постоянно будут обращаться разного рода деятели с самыми различными предложениями, порой сомнительными, смахивающими на авантюру. Соглашаться или нет — это зависит не только от выгодности сделки, но и от того, кто предлагает. Так, например, если уличат в связи с местным мафиози, то может резко упасть репутация вашей фирмы, что скажется на доходности бизнеса.



Полезно просматривать последние известия — если, например, замечена повышенная вулканическая активность, то стоит застраховаться на сей счет.

Profitania versus Zapitalism

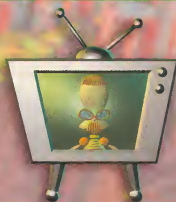
Если вы раньше играли в Zapitalism, то в Profitania вам все покажется знакомым — настолько близки эти игры. Можно даже сказать, что движок (если термин "движок" применим к экономическим симуляторам) мало в чем изменился. Единственное крупное отличие — появился элемент производства, а все остальное — по мелочам.



Среди этих мелочей стоит отметить две.

Первое. Торги на сырьевой бирже теперь проходят в реальном времени, так что все фирмы участвуют в них одновременно. Это несомненный плюс, поскольку в Zapitalism'е была искусственно создана ситуация, когда первой к "лакомому куску" допускалась та фирма, которая добилась наилучших результатов за предыдущий ход.

Второе. Теперь фондовая биржа сведена к необходимому минимуму. Если раньше каждая фирма могла выпускать и продавать/выкупать собственные акции (равно как и акции конкурентов), то в Профитании имеются лишь акции какой-то "абстрактной" фирмы, причем курс этих акций скачет совершенно случайно, вне зависимости ни от каких событий. Согласитесь, весьма странный ход со стороны разработчиков. Если они решили устранить возможность ликвидации конкурентов через скупку контрольного пакета их акций, то тогда уж лучше было и вовсе убрать фондовую биржу, а не доводить ее до такого примитива.



Игровой учебник

Profitania — это скорее не игра, а учебное пособие "Введение в основы бизнеса". Именно в таком качестве ее предшественницы — Gazillionaire и Zapitalism — приняты в ряде колледжей. Если оценивать Profitania в качестве учебного пособия, то ей можно смело ставить 8–9 баллов из 10, вместо той довольно средненькой оценки, которую она получает как игра.

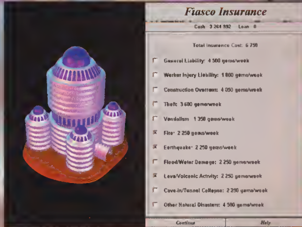
Конечно, Profitania никак не дотягивает до уровни глобальности Capitalism'а, опускаясь порой до примитивизма. Однако это можно посчитать и плюсом. Ведь оставлены только самые основные элементы капиталистических отношений, так что можно легко "подергать за ниточки" и наглядно увидеть "как оно работает".

Единственный серьезный минус — наметившееся самокопирование. Уж больно похожи друг на друга Zapitalism и Profitania (прям как "Ленин и партия — близнецы-братья". (c)В.В.Маяковский).

Игорь Савенков

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●
Рейтинг	**6.3**

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Total Annihilation
Core Contingency

Жанр	RTS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Cavedog
Системные требования	Pentium–100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium–200, 64 Mb RAM
Multiplayer	локальная сеть, Интернет
	Windows 95

Total Annihilation в представлении не нуждается. Более 50 наград различных компьютерных журналов и выставок и полугодовое лидерство в Интернет Top100 — эти факты говорят сами за себя. Если кто не знает (а вдруг?), TA — полностью трехмерная real-time стратегия с полигонной графикой. Добавьте сюда гибкую и богатую систему управления/строительства, огромное количество разнообразных юнитов, обилие карт для многопользовательской игры — и видно, что успех TA вполне закономерен.

Разработчики из Cavedog изначально планировали создать целую игровую вселенную TA, посему, с 1 ноября 1997 года, на официальном сайте www.totalannihilation.com еженедельно появлялось по несколько новых юнитов, которые можно было свободно скачивать и использовать в многопользовательской игре. Конечно, все это здорово, но для настоящих фанатов "маловато будет". И вот, наконец-то появляется то, что и должно было появиться по всем неписаным правилам хитовых игр: add-on, получивший название TA: Core Contingency. Сие произведение программистов из Cavedog включает в себя 25 новых миссий, свыше 75 новых юнитов, 6 новых миров и более 50 карт для многопользовательской игры.

Вдруг откуда ни возьмись...

По замыслу разработчиков, многовековое противостояние Arm и Core закончилось победой первого клана. Минуло 4000 лет. Все было спокойно, пока ученые Arm не обнаружили звездную систему со странными квантовыми свойствами. Посланные туда корабли-разведчики бесследно исчезли, как в воду канули. Поползли слухи о том, что Commander клана Core таки выжил: его заблаговременно эвакуировали в надежное место. Слухи подтвердились. В действительности все оказалось еще хуже — за долгие годы перемирия, Core удалось раздобыть мощную технологию у одной из древних могущественных рас. С помощью этой технологии Core намереваются превратить в черную дыру всю вселенную Arm. Однако еще требуется время, чтобы развернуть необходимое технологическое оборудование. Успеют ли Core предпринять соответствующие меры или нет? Это вам решать — в игре по 12 миссий за каждую из сторон плюс несколько призовых миссий.

Морю и суше — равные права!





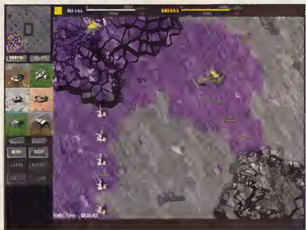
В жанре RTS морским просторам традиционно отводится второстепенная роль — суша "главнее" — именно там строится основная база и разворачиваются боевые действия. Так было всегда (ну почти всегда), так было и в первом TA. Но только не в Core Contingency! Теперь полноценную базу можно построить прямо на море (более того, имеются миссии, в которых нет ни клочка суши). Поэтому в TA:CC вы обнаружите множество знакомых вам зданий/сооружений, к названию которых добавлена приставка floating или underwater. Например, с помощью Underwater Metal Extractor добывается металл из подводных месторождений, в Underwater Energy Storage хранятся запасы энергии; для защиты используются лазерные башни и ракетные установки морского базирования, имеется даже Floating Dragon Teeth, которыми можно обнести весь свой лагерь. Мощность морских баз также возросла за счет сооружений с "приставкой" advanced: Advanced Sonar Station и Advanced Torpedo Launcher. Тем не менее, у суши есть преимущество по добыче металла: только там можно ставить Moho Metal Extractor и Moho Metal Maker.

На море можно строить и Seaplane Platform — для производства морской авиации. Такие самолеты способны садиться прямо на воду, как бы становясь морскими юнитами со всеми вытекающими отсюда последствиями. Вооружение у наводной авиации такое же, как и у воздушной: все те же лазеры, пушки, ракеты, бомбы. Имеются и самолеты-торпедоносцы, способные поражать как наводные, так и подводные цели.

Поскольку море и суша обрели равные (или почти равные) права, то вполне логично и появление целого класса юнитов, которые как бы связывают эти две части в одно целое. Речь идет об аппаратах на воздушной подушке (hovercraft). Им все равно, где передвигаться — будь то равнина, море, лава или кислота — лишь бы рельеф местности был не слишком крутым (не надейтесь, через горы не перелетят). Специализация hovercraft'ов традиционна: есть среди них

и разведчики, и транспортные средства, встречаются и просто "крутые танки"...

Не забыты и обычные сухопутные юниты. В классе "vehicle" появился танк-минер, способный ставить мины шести типов (различающиеся по мощности заряда). Есть пополнения и в рядах K-bot'ов: здесь и роботы-амфибии, роботы-разведчики, способные оставаться невидимыми для врага, роботы-радары, ну и просто "крутые" роботы, вооруженные сразу несколькими средствами уничтожения.



Робот Krogoth – киллер Commander'а

Krogoth это не просто робот. Это робот-босс, штучный экземпляр, настоящая ходячая смерть. Две мощнейшие пушки в каждой руке, на голове — лазер, за спиной — парочка ракетных установок. Мощнейшая броня. Способен в одиночку справиться с целой армией противника. По сравнению с вооружением Krogoth'а, D-Gun Коммандера кажется детской игрушкой. Единственное слабое место Krogoth'а — он исключительно сухопутный и до смерти боится воды, так что к транспортным средствам за милю не подходит.

Разумеется, произвести такого монстра непросто. Сначала надо построить здание 3-го уровня — Krogoth Gantry, ухлопав на это дело прорву ресурсов. Затем те же тонны ресурсов уйдут на производство самого Krogoth'а, причем строится он ужасно медленно. Но уж когда построится...

И здесь есть еще один сюрприз. Оказывается, что производить Krogoth'а могут только Core. Как бы в компенсацию у Arm появился быстроходный и очень маневренный робот — Maverick, обладающий парочкой мощных пушек. Maverick — идеальный атакующий робот, превосходящий по всем параметрам любого другого (разумеется, за исключением Krogoth'а). Справиться с Krogoth'ом Maverick'и могут лишь толпой штук в 20, и по затраченным ресурсам и времени строительства такая армия примерно эквивалентна одному Krogoth'у. Казалось бы, баланс соблюдается. Тем не менее, пройти бонус-миссию (единственное задание, где у компьютера есть Krogoth) не просто непросто, а очень непросто. И, пока что, до конца неясно, как будут обстоять дела во многопользовательской игре.

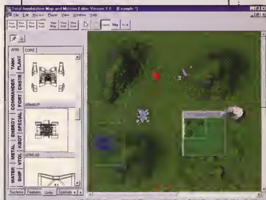
Спасайся, кто может!

Казалось бы, только это и остается воскликнуть гипотетическим жителям баз, насмотревшимся на все новинки смертоносного оружия. Но разработчики не забыли и про оборону лагерей. Появились "крутые" модификации plasma cannon. Можно вообразить, что они творят, вспомнив про убойную силу обычной плазменной пушки. От сокрушительных атак с воздуха (особенно против Brawler/Rapier) теперь защищают специальные пушки с технологией flak (кстати, flak-guns есть и на некоторых кораблях). Кроме того, обороноспособность баз существенно повышается с постройкой Targeting Facility, позволяющей всем защитным приспособлениям стрелять по врагу руководствуясь показаниями радара.



TA Map and Mission Editor

Мощнейшая штука. Позволяет делать буквально все, вплоть до создания собственных миссий, с заранее заданной моделью поведения противника. Только чтобы врубиться во все детали, потребуется пара часов. Системные требования для работы редактора уже повыше: минимальные — Pentium 120 с 32 Mb RAM, а самые большие карты удастся создать лишь на Pentium 200 с 128 Mb RAM. Грузится редактор не менее минуты.



Так-с, мощные защитные сооружения, новые здания и юниты... А сколько же все это хозяйство жрет энергии? Правильно, много. Теперь строительство Fusion Plant становится еще более насущным делом. И не секрет, что именно ядерные установки обычно оказываются первейшим объектом атак противника. Ведь после уничтожения АЭС вы не только лишаетесь мощного источника энергии, но можете и не досчитаться дюжины близлежащих зданий, снесенных





взрывом ядерного реактора. Выход простой — теперь можно строить Cloackable Fusion Plants или прятать их под воду (версия underwater). А если не хватает металла — стройте Moho Metal Maker.

Во всей этой свистопляске не забыт и Commander, который все меньше и меньше выглядит таким уж "крутым". Гибель Коммандера по-прежнему означает автоматический проигрыш миссии. Но и здесь найдено достойное решение — можно производить Decoy Commander — это роботы-двойники, не отличающиеся от оригинала по внешнему виду. Прямого проку от них немного — не могут ничего строить и нет D-Gun'a — а вот сбить с толку противника могут запросто.

Перспективы аннигиляции

TA: CC — достойный пример того, каким должен быть add-on. Вы только вспомните, что нам подсунули в Red Alert: Counterstrike! Всего лишь горстку якобы супер-юнитов, эпизодически появляющихся в некоторых миссиях и радикально ничего не меняющих! Начиная же играть в TA:CC, ловишь себя на мысли, что все вроде бы и так, как прежде... но до поры-времени. Обилие новых юнитов меняет схему развития и порождает новые комбинации. Новые миры открывают новые тактические возможности (например, в кислотном мире особую ценность приобретает авиация и аппараты на воздушной подушке, хотя до противника можно добираться и прямиком через кислоту, попав в которую, сухопутные и морские юниты начинают медленно, но верно терять hit points). Так что проходить новые миссии интересно, причем они заметно сложнее старых. Словом, настоящий подарок от Cavedog.

Только вот следующий expansion pack под названием Battle Tactics (выпуск намечен на июль) особого энтузиазма не вызывает. Попахивает халтурой, потому как никаких новых юнитов и новых миров не будет (с другой стороны, а что еще можно впихнуть в и так уже перенасыщенный мир TA?). Ожидается лишь свыше 100 новых миссий (вероятно, имеются в виду все же карты для многопользовательской игры).



А к концу этого года мы можем получить весьма любопытную игрушку — TA: Kingdoms. Это фэнтези-RTS, и действие в ней разворачивается задолго до первого конфликта Arm и Core. Известно, что там будет присутствовать и магия и технологии, а рас аж целых четыре. То есть, это не очередной add-on к TA: все будет совершенно по-новому, но, к сожалению, на старом движке.

Новый движок ожидается только в Total Annihilation 2, про который известно лишь то, что "он грядет". В этом клянутся разработчики, но при этом не дают никакой дальнейшей информации. Так что TA2 вряд ли появится раньше, чем через год. Вот тогда и поговорим.

Игорь Савенков

Движок v. 3.0

При инсталляции Core Contigency происходит автоматический апгрейд игрового движка до версии 3.0. Это дает дополнительный ряд полезных функций. Например, можно приписать заводу любой номер. Тогда все производимые им юниты автоматически будут объединяться в один отряд с тем же номером. Очень удобно: скажем, начинаем производить эскадрилью, даем самолетам задание делать патрульный облет базы и приписываем им номер. Все — больше ни о чем не беспокоитесь, а в случае необходимости легко вызываете всю эскадрилью (и не надо отлавливать мышкой каждый юнит). Вторая возможность усовершенствованного движка — развитая система обмена ресурсами во многопользовательской игре.

Впрочем, чтобы сделать апгрейд, не обязательно ставить TA:CC. Достаточно скачать патч с официального сайта www.totalannihilation.com (5.7 Mb).



Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●
Рейтинг	8.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ARMY MEN

Real Combat. Plastic Men.

Жанр	аркадная стратегия
Издатель	3DO
Разработчик	3DO
Системные требования	Pentium 100, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Internet, LAN, модем, нуль-модем
	Windows 95

Компания 3DO выпустила в свет новую стратегическую игру. Следуя моде на нестандартность, продукт сделали довольно своеобразный, но — в отличие от многих поделок, которые сейчас заполонили рынок, — интересный.

Army Men — стратегия в реальном времени. По своей жанровой принадлежности игра находится где-то между C&C и классическим wargame, одновременно сильно напоминая незабвенного Crusader: No Regret. С Коммандом и Конквером ее роднит то, что действие происходит в реальном времени, и победа во многом зависит не от ваших стратегических талантов, а от реакции и качества клавиатуры. Из wargame заимствовано полное отсутствие материальной базы — и, как следствие, невозможность производить прямо на поле боя толпы юнитов, — а также нестандартность заданий.

Суть сюжета в том, что государство Коричневых вероломно напало на государство Зеленых. Вам поручают управление зеленым солдатом, который должен выяснить, где расположен некий портал, который может прекратить кровопролитную войну, и как им управлять.

На протяжении всей игры вам придется играть только одним(!) солдатом. Правда, в некоторых миссиях можно вызвать воздушную поддержку — пару-тройке самолетов, которые неспешно прилетают, сбрасывают бомбы мимо цели и столь же неспешно отбывают восвояси.

Вашему солдатику доступны различные виды вооружения. Сначала у него есть только винтовка М-16, а чтобы заполучить новое оружие, его надо найти. По карте разбросаны ящики с амуницией и боеприпасами, и в укромных местах можно разжиться чем-нибудь серьезным, вроде базуки или осколочных гранат. Все оружие тщательно прорисовано, и по внешнему виду вашего "зелененького" сразу понятно, что конкретно он сейчас держит в руках. От огнемета противники медленно сгорают, при попадании из базуки ноги и руки разлетаются во все стороны. Но компания 3DO явно схитрила. Использование игрушечных солдатиков в качестве основных персонажей позволило ей сделать игру абсолютно "бескровной", не опасаясь при этом обвинений поклонников кишок в слюнтяйстве. Как любой нормальный пластиковый солдатик, юнит в игре при попадании в него из, скажем, огнемета, просто растекается расплавленной лужей. Так что Army Men гарантированно не запретят даже в Германии, где, как известно, живут самые маньячные цензоры во всем капиталистическом мире (туда люди на компакте контрабандой Heretic возили, под видом энциклопедии по пчеловодству!).





Помимо ручного оружия, в игре можно раздобыть и немного транспорта, как то: танк, джип, грузовик и бронетранспортер. Джип довольно быстрый, но зато со слабой броней. Грузовик и бронетранспортер используются только для перевозки солдат с места на место и ни к чему другому не пригодны. А вот танк... танк — это здорово. Достаточно быстрый, с хорошей броней и мощным вооружением, он может разметать пол-уровня буквально за несколько минут. Как только вам удалось раздобыть эту бронированную громаду, быстро давите всех, кого увидите, расстреливайте вражеские бункеры — в общем, наводите шороху, пока есть возможность.

Если вдруг и танк не помог, то на помощь в некоторых миссиях можно вызвать группу воздушной поддержки. Помимо тривиальных бомбардировщиков прилететь могут (если хорошо попросить) самолет с парашютистами или самолет — разведчик. Но бомбы полезнее всего.

В Army Men достаточно сложно играть по трем причинам.

Во-первых, врагов много, и все они вооружены. Бывают моменты, когда одновременно в вас стреляют до 5-8 вражеских солдат, и хорошо еще, если ни у кого их них нет гранатомета.

Во-вторых, разработчики придумали множество маленьких подлянок, которые иначе, как опытным путем не осваиваются. К примеру, идете вы по своим делам и внезапно находите миноискатель. К чему бы это? К тому, что вокруг минное поле, и пока пользоваться миноискателем не научитесь, выйти оттуда шансов нет. А сохраняться нельзя. Вообще. Игра сама делает save'ы, но только после окончания очередной миссии, с чем я всех и поздравляю.

В-третьих, в игре очень неудобное управление. Управлять солдатиком придется цифровой клавиатурой. Так как он может бегать, приседать на одно колено, ложиться, ложиться быстро, делать кувырок из положения сидя, делать кувырок из положения лежа и откатываться в сторону, уже будучи на земле, девяти цифро-



вых кнопок явно не хватает. Поэтому в управлении задействованы функциональные клавиши (просмотр задания, вызов авиации), цифры на основной клавиатуре (смена оружия) и еще с полдесятка кнопок. Пальцы путаются отчаянно. Чтобы бросить гранату или использовать аптечку, нужно нажать клавиши 3–4, причем в довольно быстром темпе. Проделать это в разгар сражения сложновато.

Графика в игре спрайтовая, но очень и очень симпатичная. Анимация юнитов сделана превосходно, ландшафты красивые и разнообразные. Когда видишь бегущего солдата, возникает ощущение, что это ожила обыкновенная пластиковая игрушка. Как ни странно, 3Dfx'у Army Men очень радуется, и все работает намного быстрее. Единственный серьезный недостаток графического исполнения игры — однообразие всех взрывов, а местность покрыта не только деревьями, но и глюками. То есть ваш солдат может на ровном месте застрять и... все. Надо перезагружаться.

Иногда, в самых неожиданных местах, в Army Men начинают действовать законы физики. Граната, брошенная в стену, отлетает прямо под ноги бывшему владельцу. Осколки от гранаты наносят ранения солдатику. Работает это не всегда, так что предсказать, кто сильнее пострадает от выстрела — вы или оппоненты, можно далеко не всегда.

Звук в игре хороший, а вот музыка занудная. Надоедает моментально.

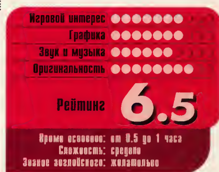
Есть multiplayer, поддерживаются все мыслимые виды соединения.

Ну что тут можно сказать? Неплохая реализация оригинальной идеи.

В качестве недостатков назову уже упоминавшуюся глюкавость и затянутость игры — по моим подсчетам, в Army Men что-то около 45–50 миссий. А в общем, поиграть стоит.

И последнее, что меня поразило. Когда, наконец, проходишь последнюю миссию и проникаешь в портал, оказывается, что по другую сторону находится... кухонный стол. Просто стол. Намек на что?

Данила Матвеев aka Demien







CYBERSTORM 2
CORPORATE WARS

Жанр	turn based & real-time strategy
Издатель	Sierra On-Line
Разработчик	Dynamix
Системные требования	Pentium 133, 24 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, LAN, модем
	Windows 95/NT 4.0

Корпоративные войны

3569 год. Восемь корпораций претендуют на освоение богатой ресурсами звездной системы Typhoeus. Возглавив одну из них, вы должны уничтожить всех остальных конкурентов. У вас есть набор персональных "ликвидаторов" — отряд боевых роботов, которых можно совершенствовать, осваивая новые технологии. Деньги придется зарабатывать, добывая металл в шахтах на захваченных территориях.

Прочитав предыдущий абзац, можно подумать, что перед нами очередной робосимулятор с элементами стратегии. Вообще — да, ибо вселенная EarthSiege выпирает отовсюду, а так — нет: CyberStorm 2 вообще ни на что не похож (разве что на Mission Force: CyberStorm). Больше всего игре подходит определение "стратегический wargame с элементами RPG". Но, в отличии от RTS и большинства воргеймов, число юнитов, которыми вы можете распоряжаться, весьма невелико (от 8 до 12, в зависимости от корпорации), зато их можно совершенствовать почти до бесконечности.



Пострелял — и на базу

Игра делится на две части — менеджмент и сражения, которые могут проходить в походовом режиме или в real-time, по желанию игрока (как в X-Com 3).

В режиме менеджмента вы осуществляете все хозяйственные мероприятия: покупаете новую технику, ремонтируете и модернизируете старую, выращиваете и лечите биодермов (о них подробно поговорим позднее), вкладываете деньги в научные исследования, делаете апгрейд и ремонт зданий базы. Как только разобрались с хозяйством — можно отправляться на миссию. После завершения битвы весь цикл повторяется.

Несколько слов по поводу базы. Это не та база, к которой мы привыкли по бесчисленным RTS. Да, она появляется на поле боя (если на вас совершен налет), только ничего производить, строить или ремонтировать во время боя вы не можете. Здания просто стоят как мишени-приманки для армии противника. Защищать базу можно с помощью стационарных турелей и размещенного на ней гарнизона. Если какое-то здание было разрушено или повреждено, то после сражения его можно выстроить заново или отремонтировать. Исключение составляет Command Center — потеря его означает автоматический проигрыш.

Поговорим о юнитах

Вообще говоря, в игре есть не только роботы, но и танки, и аппараты на воздушной подушке. Последние — самые маневренные, но их броня и вооружение оставляют желать лучшего. Танки — это ходячие (точнее, ползающие) крепости с весьма ограниченной маневренностью.

Для создания юнита за основу берется "базовый образец", а потом его можно доукомплектовывать его по своему усмотрению. При этом существуют ограничения, связанные со специализацией юнитов. Так, например, на роботов-разведчиков можно навесить самые совершенные сканеры, но не удастся поставить тяжелые плазменные пушки.

Дополнительных механизмов много — в общей сложности 170 разновидностей оружия, защиты и специальных устройств. Оружие делится на семь типов (плазменное, баллистическое, электромагнитное, ракетное и т.д.) и различается по силе поражения цели, дальности выстрела, скорости перезарядки и потребляемой энергии. Защита бывает двух типов: броня (armor) и щиты (shields). И здесь есть свои хитрости: к примеру, щиты эффективны против ракет, но практически не защищают от выстрелов из энергетического оружия.

Специальные устройства, как правило, повышают эффективность уже установленного оборудования: скорость перезарядки, уровень защиты, точность попадания, дальность обнаружения противника. Но есть среди них и экзотические приспособления, вроде миноукладчиков или емкостей для сбора металла из подбитой техники.

Понатыкав всех этих "игрушек", еще надо позаботиться о должном энергетическом обеспечении — поставить генератор нужной мощности, иначе за один ход вы не сможете воспользоваться всеми преимуществами того, что поставили.

Каждому аппарату отводится свое место на "теле" робота: оружие — в конечностях, сканер — на спину и т.п. И это не пустая формальность. Например, отстрелив роботу правую руку, можно лишить его Heavy Laser — все как в настоящих робосимуляторах.

Каждому роботу — по биодерму!

Навешать на робота технологических новинок — это только полдела. Требуется еще водитель-пилот, который сможет всем этим управлять. Зовется он — биодерм и выращивается на спе-

Hints

1. Важнейшая задача — обеспечение безопасности вашей базы. Предугадать момент нападения противника очень просто. Для этого регулярно просматривайте почтовый ящик. Как только появится сообщение, что противник уже второй раз *подряд* "наводит шухер" на подступах к вашей базе — на следующем ходу ждите гостей.

2. Специальные миссии. Доход от них обычно в 2–3 раза больше, чем от обычных, к тому же выше шанс получить очередное звание. Старайтесь не пропускать специальные миссии (они внезапно появляются и так же внезапно исчезают).

3. Если вашей базе ничто не угрожает и нет специальных миссий, тогда отправляйтесь на mining missions.

4. Постоянно совершенствуйте свои юниты. Однако помните, что средний "срок жизни" юнита составляет 5–10 ходов. После этого лучше продать устаревшую конструкцию и купить новую.

5. На юнит лучше ставить реактор с приличным запасом мощности (чтобы вырабатывал энергии примерно в 1.5 больше, чем потребность в энергии на один ход). Тогда юнит сможет вести ответный огонь во время хода противника (если, разумеется, его оружие успеет перезарядиться).

6. Вкладывайте деньги в первую очередь в COMPUTER и LIFE. Апгрейд компьютера и системы жизнеобеспечения стоит копейки, а приносит очень большую выгоду: более совершенные компьютеры заметно повышают точность стрельбы *всего* оружия, а развитые life systems восстанавливают утраченное здоровье и стабильность биодерма по ходу миссии. Как можно быстрее изобретите систему, позволяющую биодерму катапультироваться в случае уничтожения юнита.

7. При установке оружия в первую очередь смотрите на дальность выстрела. Лучше поставить менее мощное оружие, но зато стреляющее дальше.

8. В вашей группе обязательно должен быть робот-разведчик с самым совершенным сканером — нет ничего хуже, чем остаться "без глаз".

9. Передвигайтесь одной компактной группой, насколько это позволяет рельеф местности.

10. Старайтесь создавать такую ситуацию, чтобы не вы искали противника, а противник "доставал" вас и тем самым нарывался на защитный огонь.

11. Выпустив в противника все, что можно, полезно укрыться за каким-нибудь холмиком.

12. Полезный тактический прием. Расстреляв боезапас, отпущенный на ход, отступите, заминировав свой путь. Если противник обнаружит мины — сами спровоцируйте детонацию, шарахнув ракетой, бьющей по поверхности.

циальной биологической фабрике (Bioderm Facility). Именно "выращивается", потому как изначально нужно задать требуемые характеристики биодерма: здоровье, устойчивость, дисциплинированность, пилотирование, командные навыки, умение управляться с различными типами оружия и так далее. Качества пилота будут повышаться по мере накопления боевого опыта (и тем быстрее, чем выше характеристика Learn биодерма) — вот вам и RPG. Для каждого из параметров существует "потолок", определяемый уровнем Bioderm Facility. Конечно, можно ни о чем не думать и еще до рождения биодерма повысить все его способности, что называется "до предела" — но такой биодерм влетит вам "в копеечку". Так что обычно приходится чем-то жертвовать.

На первый взгляд связка "юнит–биодерм" кажется несколько искусственной. Но это не так. К примеру, с самого начала игры у вас есть довольно мощный робот Ogre. Конечно, вы будете постоянно совершенствовать своего любимчика. Но, пройдя с полдюжины миссий, вы обнаружите, что Ogre уже "не тянет": требуется более развитая модель. Выход простой — продать Ogre. Добавив деньжат, можно купить Demon'а. Если туда посадить пилота из Ogre, то вы получите нового, более совершенного робота с опытным пилотом.

В управлении пилотами есть еще один нюанс. Во время сражения биодермов можно "накачать наркотиками" (Jackup). При этом не только заметно повышаются боевые качества пилота, но и увеличивается содержание токсинов в его теле. А чем выше уровень токсинов, тем меньше выносливость биодерма — увеличивается вероятность того, что юнит выйдет из-под контроля. Как скоро это произойдет — зависит от уровня дисциплинированности биодерма и характеристики Command его товарищей.







Витязь на распутье

В CyberStorm'е никто не заставляет вас проходить миссии в строго определенной последовательности — выбор очередного сражения за вами. Миссии бывают четырех типов: освоение новых шахт, атаки на вражеские базы или шахты противника, защита собственных владений и так называемые "специальные" миссии.

Рекомендуется начинать с mining missions, поскольку именно шахты служат основным источником доходов. Mining mission выглядит так: вам дается задание прочесать какую-либо местность и найти месторождение руды. Как только это сделано, миссия считается пройденной. Только не думайте, что все так просто: где-то поблизости бегают конкуренты, стычки с которыми избежать очень сложно. Тем не менее, иногда все обходится без единого выстрела.

Как только создадите приличную материальную базу, можно начинать беспокоить конкурентов, устраивая налеты на их шахты и базы (тем более, что количество mining missions очень и очень невелико). Решившись атаковать вражескую базу, учтите, что добираться до нее придется в три захода —







сначала внешние укрепления, затем внутренние кольцо защиты и, наконец, сама база. Как только добрались до базы и уничтожили Command Center — считайте, что одним конкурентом меньше. И таким вот образом надо разделаться со всеми.

Ваши противники, хотя и не читали эту статью, будут делать все то же самое. Защищать базу можно только теми силами, которые в ней находятся. Поэтому всегда надо держать "ухо востро" и оценивать вероятность вторжения противника. Чтобы быть в курсе последних событий всегда просматривайте сообщения, приходящие в ваш почтовый ящик.

В случае удачного выполнения миссии вы получаете денежное вознаграждение. Причем размер этого вознаграждения будет больше, если вы оснастите своих роботов специальными устройствами, собирающими руду или металл из подбитой техники. Если жв миссия завершена не просто удачно, а блестяще (например, вы разгромили огромную армию противника парой-тройкой роботов), тогда вы получите очередное звание. Сие событие не просто приятно (гремит салют в вашу честь и звучит подобающая случаю бравурная музыка), но и весьма доходно — вас наградят более совершенными образцами боевой техники или сделают upgrade ряда зданий базы. В этом отношении особенно выгодны специальные миссии, требующие нестандартных решений. Целью специальной миссии может быть, например, обнаружение артефакта или захват вражеской установки.

Любовь не с первого взгляда

Настало время подводить итоги. Рассказывая об игре, я, возможно, слишком много внимания уделял деталям, низводящим Review до простого описания. Но как раз это сочетание деталей и делает игру такой интересной. Более того, описанное мною — это только малая часть всего айсберга, именуемого CyberStorm 2. Игра обманывает своей внешней простотой. Со всеми менюшками и системой управления можно разобраться за каких-нибудь полчаса (тем более, что по щелчку правой кнопки мыши появляется подсказка). Но только первую миссию вы с большой вероятностью проиграете. И все дело будет как раз в пресловутых деталях, в которых нужно еще разбираться и разбираться. Во-первых, научится грамотно и умело командовать войском, в котором на счету каждый юнит, довольно сложно. Использование свойств местности, преимуществ и недостатков того или иного оружия или защиты, придумывание новых тактических приемов — всему этому придется научиться. Во-вторых, необходимо разумно распределять деньги на покупку новых юнитов, усовершенствование старых, инвестиции в научные исследования и апгрейд базы. В-третьих, надо со знанием дела выбирать следующую миссию и определять, сколько и каких юнитов взять на задание.

Приведу совсем простой пример. В одной из специальных миссий вам предлагается уничтожить Launch Pad противника. При этом сообщается, что вражеская установка ничем не охраняется, зато находится в зоне вулканической активности (lava world). На деле оказывается, что эта "вулканическая активность" похожа на массированный обстрел из ракетных установок. Правда, огонь не прицельный, зато не менее разрушительный. Так что, пока доберетесь до Launch Pad, потеряете добрую половину вашей армии, как ни старайтесь. Выход из этого положения очень простой. Возьмите в эту миссию только одного, зато самого быстроходного робота, а режим сражения переведите в real-time (ведь иначе во время "хода противника" ваш робот стоит, а вулканические взрывы идут непрерывно). Затем можно быстренько добежать до вражеской установки и разгромить ее, отделавшись лишь легкими царапинами.

Игра очень сложная, поэтому вполне может не понравится большинству геймеров, привыкших к "жвачке" RTS-клонов. Им игра покажется квкой-то странной, нудной и незрелищной, несмотря на приличную графику и достойную анимацию — все эффекты на уровне современных требований к RTS (понаблюдайте за роботами во время прыжка — вполне натуральное приседание на согнутых коленях, толчок и приземление, причем все сопровождается подходящими звуковыми эффектами).

Массового обожания CyberStorm 2 точно не вызовет, но у него будут свои горячие поклонники (как, например, у X-Com 3).

Продолжение следует

Уф! Наконец-то с конкурентами покончено. Корабль первопоселенцев отправляется на Typheous через галактические ворота. Пространственно-временной прыжок, и цель уже близка. Но что это?! (What's the Hell?!) Стремительно приближается какая-то сверкающая полоса, которая вдребезги разбивает звездолет... Да, мы не одни в этом уголке Вселенной. Так что ждите CyberStorm 3.

Игорь Савенков

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●
Рейтинг	7.8

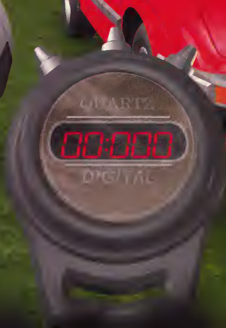
Время освоения: от 2 до 4 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

SIMULATION • SPORTS









F-16 AGGRESSOR



Жанр Авиасимулятор
Издатель Virgin Interactive
Разработчик General Simulations Incorporated
Дата выхода Октябрь 1998 г.
Windows 95

Осенью 1998 у Falcon 4.0 должен появиться сильный конкурент — другой симулятор F-16, разработкой которого занялась компания General Simulations Incorporated. Издателем игрушки станет небезызвестная Virgin Interactive.

Не пытаясь критиковать продукцию конкурентов, разработчики скромно заявляют, что F-16 Aggressor представляет собой наиболее достоверную имитацию полета на F-16, доступную пользователю персонального компьютера. Особый интерес вызывает сообщение о том, что в игрушке впервые моделируется электронно-дистанционная система управления F-16. А это уже интересно. Дело в том, что на реальном F-16 рукоятка управления имеет ход всего около полутора сантиметров, и на характер управляющих воздействий влияет не угол отклонения, а усилие, прилагаемое пилотом к ручке. Излишне говорить, что наличие этой особенности в симуляторе более чем положительно скажется на реалистичности имитации. Само собой, реализовать эту функцию позволит только джойстик с поддержкой технологии Feedback (от использования которой в Falcon 4 MicroProse, кстати, отказалась).

Радар и система управления оружием также позиционируются как высокореалистичные (с поправкой на секретность). В отличие от Falcon 4, кокпит F-16 Aggressor полностью копирует кабину реального истребителя — засекреченные приборы и системы попросту не функционируют. В этом смысле просматривается некоторое родство с Jane's F-15, где, если вы помните, половина навигационного и коммуникационного оборудования была заменена бутафорией. Зато GSI гарантирует полную аутентичность радара APG-68 и многофункциональных дисплеев.



Основу игрушки должны составлять четыре кампании по десять миссий каждая. Местом действия станет Африка — Морокко, Эфиопия, Мадагаскар... Разработчики необыкновенно гордятся системой искусственного интеллекта F-16 Aggressor, которую они застенчиво называют уникальной. Так вот, эта система управляет огромным количеством различных образцов боевой техники. Самолеты и вертолеты, танки, установки ПВО, автомобили и поезда, равно как и здания заводов, электростанций и жилых домов — все это входит в число Mission Objectives большинства современных симуляторов. А вот атаковать отдельные единицы живой силы — проще говоря, солдат и, что более чем странно, животных — вам едва ли доводилось. Что ж, F-16 Aggressor обещает и это сомнительное удовольствие.



В пресс-релизах Virgin Interactive ничего не говорится о наличии в игрушке Multiplayer, из чего, однако, не следует, что поддержка сетевой игры в F-16 Aggressor не предусмотрена. Возможно, издатель не желает раскрывать все свои карты. Если же Multiplayer действительно нет, это серьезный недостаток для современного симулятора и большая ошибка разработчиков, которая может фатально сказаться на судьбе их детища.

Теперь о самом вкусном — о графике. Оставим в покое технологии (тем более, что о них пока ничего не известно) — это просто красиво. Тщательно детализированные и прекрасно текстурированные модели самолетов и вертолетов, аккуратные домики, изумительные ландшафты (кто бы мог подумать, что в Африке так красиво!). Что до технологий, то естественно в игрушке задействованы все достижения современной трехмерной графики — полупрозрачные стекла и блики (в режиме виртуального кокпита клавиши MFD и изображение на экране отражается в полированной металлической панели сбоку от дисплея), прозрачный дым и туман, динамическое освещение, сглаживание текстур и прочие радости. О графике можно говорить долго, но скриншоты, пожалуй, скажут о ней больше.

Стремясь привлечь к игре и пользователей недорогих машин младших моделей Pentium, и владельцев новейшего железа на базе PII и мощных 3D-акселераторов, создатели F-16 Aggressor разработали исключительно гибкую систему настройки графических параметров. При минимальном наборе опций игра кое-как работает даже на Pentium 90 (при заявленном аппаратном минимуме P-133). Верхний предел — режим 1280x1024 при 32-битном цвете.

Выход симулятора ожидается в октябре этого года. Успех игрушки будет во многом зависеть от наличия в ней Multiplayer — в этом случае F-16 Aggressor сможет занять достойное место среди новейших [illegible] симуляторов.

Кирилл Телятников

Confirmed Kill



Жанр Flight Simulation
Разработчик Eidos Interactive
Издатель Eidos Interactive
Дата выхода Конец 1998 года
Windows 95

Проект Confirmed Kill зародился в незапамятные времена в недрах альянса ICI — Domark. Распад этого союза сопровождался разделом «нажитого в браке» имущества: ICI, воспользовавшись совместными наработками, выпустила знаменитую серию Warbirds; а Domark (переименованная в Eidos), сохранив название проекта Confirmed Kill, занялась разработкой совершенно нового on-line симулятора. И вот, наконец, это долгожданное творение вступило в фазу закрытого бета-тестирования. Уже запущен TEN-сервер Confirmed Kill, и работа по отладке игры идет полным ходом. В симуляторе предусмотрен механизм автообновления версии, а также on-line система отслеживания багов, представляющая собой



автоматически отсылаемую на Eidos анкетку, в которой пользователь указывает характер неиспрввностей.

Разработчики Confirmed Kill проделали поистине титаническую работу по созданию флайтмодели — в нынешнем виде она учитывает более 450 параметров. Предполагается, что с точки зрения реализма эта игрушка будет превосходить все существующие on-line симуляторы, включая Fighter Duel II. Для Confirmed Kill уже смоделировано 27 типов самолетов: английские Spitfire Mk V, Beaufighter-4, Beaufighter-6, Hurricane; американские F-4F Wildcat, F-4U Corsair, F-6F Hellcat, P-38 Lightning, P-51 Mustang, SBD-02, SBD-03, TBD Devastator; японские A-6M5 Zero, D-3A Val, B-5N Kate; немецкие Bf-109E, Bf-109G, FW-190A, JU-B7B Stuka, JU-B7G Stuka, Ju-BBA-4, BF-110C, BF-110G, Hs-129B, советские Ил-2М3, Ла-7, Як-3, Ла-5ФН. Вскоре ожидается появление еще девяти моделей, среди которых P-51H, P-47N Thunderbolt, Spitfire MK.XVI и TBM Avenger.



Игровое пространство разбито на четыре театра военных действий: тихоокеанский, европейский, российский и африканский. Пока для Confirmed Kill создано три сценария по 6-7 миссий каждый: Мидуэй, курское сражение и битва за Британию. Африканский сценарий еще не готов.

В скором времени предполагается выпуск новых исторических сценариев — Перл Харбор, Филиппины, день «Д», битва над Ла-Маншем и т.д.; кроме того разрабатывается редактор, который позволит геймерам создавать собственные сценарии. Для поклонников Deathmatch предусмотрены три арены Free-for-all DM: Naval Operations, Deep German free-for-all и Island hopping.

Сценарии поддерживают до 16 игроков, арены — до 20. Если число желающих превосходит указанные ограничения, инициализируется новый сценарий или арена. Разработчики намеревались наполнить воздушное пространство самолетами, управляемыми AI, но из соображений экономии системных ресурсов от этой затеи пришлось пока отказаться.

Само собой, для ознакомления с игрой предусмотрены однопользовательские тренировочные миссии: взлет/посадка, основы пилотажа, навигация, связь, перехват истребителей и бомбардировщиков, торпедные атаки и посадка на авианосец.

Графический движок Confirmed Kill поддерживает Rendition, 3Dfx и интерфейс D3D, что само по себе говорит о наличии неплохой графики. Скриншоты с бета-версии говорят о том же.

Немного о грустном. Игра в Confirmed Kill на сервере TEN в течение месяца обойдется вам в $19.95. Кстати, ближе к концу года Eidos планирует выпустить полноценный однопользовательский вариант Confirmed Kill.

Кирилл Телятников



iPANZER'44

Жанр танковый симулятор
Издатель Interactive Magic
Разработчик Charybdis Enterprises Inc
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

Судя по всему, программисты из Charybdis, создавая iPanzer'44, не утруждали себя вообще ничем. Они просто сварганили танковый симулятор и разбавили его жиденькими элементами тактического управления.

Т-34 против «Пантеры»

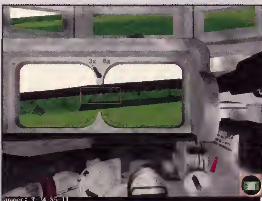
Так как вся техника в игре создана на основе реальных прототипов, которые использовались во время ВОВ, мы не увидим в iPanzer'44 сверхсовременных M1A2 Abrams или Т-80. Зато есть возможность почувствовать себя в шкуре танкистов далекого 44-го года, машины которых не оснащались системами лазерного сопровождения целей и активной броней. Быть брошенным в горнило боя и при этом полагаться больше на свое мастерство, чем на технологические достижения, — в этом есть что-то танково-романтическое.

В симуляторе от Charybdis представлены три противоборствующих стороны: можно повоевать на стороне СССР, США, либо нацистской Германии. Играя за Страну Советов, вы сможете поуправлять родным Т-34 (модификация T34/85mm); янки предоставят в ваше распоряжение свой M4A3 Sherman 76; ну а отстаивая интересы Третьего Рейха, вы будете наблюдать поле боя из кабины грозного Panther.

Присутствует два типа игры: стандартные Single Mission и Quick Start, аналог кампании. В Single Mission настройке поддается практически любая характеристика предстоящего боя — от выбора фронта (Западного или Восточного) и населенного пункта, вблизи которого вы собираетесь устроить драку, до погоды и численности и состава находящихся в подчинении войск. Соответственно, вы можете проходить миссию с помощью одного-единственного танка при пасмурном небе, либо бить врага, имея в подчинении двадцать боевых единиц и используя все преимущества хорошей видимости при солнечной погоде. Кроме того, можно задать численность и состав вражеских подразделений.

Quick Start полностью оправдывает свое название — там давно уже все распределено и настроено. Ваша задача — действовать, исходя из предложенных условий. Впрочем, в этом случае, как правило, вам дают много танков — командование не скупится на «группы поддержки».

Конкретная разновидность той или иной подчиненной техники зависит от стороны, за которую вы играете. В игре вся техника строго соответствует реальным прототипам, существовавшим во времена Второй Мировой. Есть даже небольшая энциклопедия, включающая основные сведения о той или иной боевой единице, — технические характеристики, историю создания и применение.





Тактика в iPanzer'44

Битва началась. В вашем распоряжении оказывается несколько родов войск, построенных широким фронтом перед позициями противника. Прежде всего, это, конечно же, танковое подразделение, включающее от одной до пяти машин. Далее следует пара взводов пехоты (в том числе и с противотанковым оружием), одна-две крупнокалиберных пушки, несколько самоходных установок, бронетранспортеры и моторизированные части — боевые джипы. Иногда встречаются и транспортные грузовики для перевозки пехоты.

Вашему непосредственному управлению подлежит только танк, любой из входящих в подразделение. Но это — «симуляторная» часть игры, и о ней чуть позже. Сейчас же мы коснемся тактической части, где управлять надо всем, что ездит по полю, и при этом не является врагом.

Руководить атакой можно как непосредственно на поле боя, так и на тактической карте местности, умещающейся на одном экране. В первом случае возможности камеры практически не ограничены — можно вознестись на высоту птичьего полета или наблюдать за происходящим «в упор», установив камеру где-нибудь на башне танка. Но, фактически, камера — единственная серьезно проработанная часть интерфейса. Прочие же вызывают вполне обоснованные нарекания.

Нельзя не отметить массу неудобств в системе управления. Разработчики почему-то не оставили и намека на привычное point&click, а вместо этого снабдили игру обширным меню, содержащим множество команд, практически идентичных для каждого типа техники. Вы выбираете подразделение и даете ему (подразделению) следующие команды: направление движения (вперед/назад), скорость, способ ведения огня («на поражение», «беглый огонь» и т. д.), тип построения юнитов в данном подразделении (column, line, wedge, vee, etc.). В принципе, подобная система реализована и в Battle Zone, но там она тщательнее проработана и к ней можно привыкнуть. Здесь же, напротив, по мере знакомства с интерфейсом находишь в нем все новые и новые недостатки. Например, ни одной боевой единицей, кроме танка, нельзя управлять непосредственно. Для задания любой, даже самой элементарной, команды, приходится открывать меню и тыкать туда мышкой. Приведем простой пример: в разгар боя вам потребовалось развернуть, скажем, бронетранспортер на 180 градусов и сменить способ ведения огня и тип снарядов. Так вот, открываете меню, жмете Turn Left — 90 градусов есть, меню закрывается. Открываете снова, повторяете операцию — развернулись на 180. Меню закрывается. Проявляя терпение, опять активируете меню и выбираете Rolling Fire. Меню, посылая воздушный поцелуй, исчезает вновь. Бормоча физиологизмы, вы еще раз проделываете эту в высшей степени занятную операцию. Но изменять тип снарядов уже бессмысленно, поскольку, пока вы возились с меню, в бронетранспортер угодил вражеский снаряд и превратил броню в стружку. Горячие клавиши не спасают — меню все равно закрываются. Мысленно произнося краткую, но очень

насыщенную эпитетами речь в адрес разработчиков и их ближайших родственников, вы жмете Yes в ответ на Quit Battle. Занавес.

Из–за меню нельзя оперативно реагировать на изменение обстановки на поле боя. Нет, можно, конечно, давать команды сразу всем, кто находится в пределах досягаемости, но тогда ваша армия ломанется по прямой на врага, в результате чего получится всеобщая свалка. А игроку останется только разъезжать по полю битвы на каком–нибудь Т–34 и добивать оставшихся врагов. Прошу прощения, но где здесь стратегическое планирование? Для чего нужна тщательная проработка тактических операций, когда большую часть их осуществить невозможно из–за дурацкого интерфейса? И какой смысл говорить об AI противника, когда интеллект собственных войск находится значительно ниже зачаточного уровня (пример: танк не способен объехать дерево или машину — он просто упирается в препятствие)?! Достаточно очевидно, что в случае с iPanzer'44 мы наблюдаем точное соответствие известной пословице про двух зайцев. Первого из них, «тактического», разработчикам поймать не удалось. А как быть со вторым, «симуляторным»? Об этом — следующая глава.

iPanzer'44 как симулятор

Как в большинстве классических танковых симуляторов, в iPANZER'44 Charybdis вы можете опробовать себя в роли механика–водителя, стрелка или командира экипажа. Переключаться можно прямо во время боя.

Процесс управления прост до невозможности — курсорными стрелками ездите, рулите и вращаете башню, Enter отвечает за ведение огня, а с помощью Backspace можно включить бинокль, который позволяет точнее произвести наводку цель. На вооружении находятся стандартные для танков Второй Мировой пулемет и крупнокалиберная пушка. Из последней можно вести огонь несколькими типами снарядов. Впрочем, на вражескую технику все типы снарядов действуют одинаково — сносят верхнюю часть корпуса и вызывают возгорание. Для прекращения гнусных попыток оппозиции сделать вам хоть какую–нибудь подлость обычно хватает одного прямого попадания. А в случае, если с вашим танком все–таки произошло несчастье, вы можете пересесть за рычаги другого. Если танки совсем кончились, остается лишь развлекать себя, командуя вашими юнитами–дебилами с помощью позорных меню.

Как правило, разработчики, создавая симулятор реальной техники, стараются как можно лучше воспроизвести свойства реального прототипа. И если реалистичное управление при этом нередко приносится в жертву играбельности, то уж в том, что касается взаимодействия виртуальной машины с виртуальным же окружением, создатели движка стараются сделать «все по–настоящему». Я имею в виду всяческие спецэффекты, вроде пыли из–под гусениц, следов на земле и, конечно, реалистичное поведение танка в сочетании с полной интерактивностью. Чтобы можно было все крушить, ломать и давить — деревья, пехоту, вражескую технику и постройки, если таковые имеются. Так вот, в iPanzer'44 ничего этого нет. Танк моментально останавливается, если встречает на пути хоть что–нибудь. Такое ощущение, что он застрял бы и перед окурком. Повалить какое–нибудь паршивенькое деревце не-



возможно, даже если всадить в него пять снарядов подряд. Хорошо еще, что можно сшибать пехотинцев, как своих, так и вражеских. Сбиваемый солдатик после удара долго кружится в воздухе, при этом из него не выливается ни капли крови. Он медленно, как снежинка, падает на землю и остается лежать, с виду целый и совершенно невредимый. Как видите, говорить о наличии в iPanzer'44 реализма не приходится. В этом отношении игра напоминает второсортную аркаду, никоим образом не претендующую на роль серьезного симулятора.

Полигоны с лесопилки

Что касается графики iPanzer'44, то здесь все тоже очень плохо. Все подвижные объекты вроде как полигонные, но танк, состоящий из 20–30 полигонов?! Этакий бревенчатый туалет с торчащим из середины подобием дула. Плюс к этому — ни малейшего намека на анимацию. Даже гусеницы не двигаются. На броне никаких объектов мельче пулемета не наблюдается.

Солдаты пехоты созданы в стиле "палка–палка, огуречик...". Джипы и грузовики — словно вырезаны из цельного куска камня. В общем, по качеству прорисовки боевых единиц игра сильно напоминает древний танковый симулятор Abrams. А подобное графико–технологическое родство — явление совершенно из ряда вон выходящее. Все–таки уже 98–й год на дворе.

Отдельного описания заслуживают ландшафты. Знаете, что такое параллелепипед с текстурами деревьев на нем? Роща. А поверхность земли напоминает мозаику из–за колоссальных пикселей! Бе-



да, беда...

Назвать представленные в игре дым и взрывы спецэффектами можно только с большой натяжкой. Дым — черные концентрические круги. Взрывы — дергающиеся однотонные языки огня. Без комментариев.

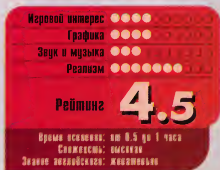
Впрочем, один комментарий мы все же себе позволим. Все это графическое великолепие умудряется жутко тормозить на P200 MMX. Реализована поддержка ускорителей, но активизация этого режима влияет только на скорость графики. А появления каких–либо традиционных "акселераторных" спецэффектов отмечено не было. Вот так.

Звука в игре катастрофически не хватает. Выстрелы, взрывы, шум двигателей и невыразительные реплики членов экипажа — больше ничего. Эти жалкие звуковые колебания даже не пытаются создать видимость насыщенного эфира. Музыка же написана каким–то явно переслушавшим патетических военных маршей поклонником танковых баталий. Причем ни таланта, ни профессионализма у данного поклонника не наблюдается.

Итоги

Танковый симулятор разработчикам не удался. Привнесенные в игру тактические элементы только обременяют игровой процесс. Графика, мягко говоря, оставляет желать лучшего. Основа из основ — играбельность — отсутствует как класс. Итог: у iPanzer'44 очень мало шансов вызвать теплые чувства в душе даже закоренелого поклонника военных симуляторов. Interactive Magic в очередной раз сделали ставку не на того скакуна, и, как следствие, — призового кубка им не видать.

Олег Полянский aka Doctor



MOTORHEAD

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	Digital Illusions
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	IPX, TCP/IP, Модем
	Windows 95

Осенью минувшего года в мои руки попала интересная игрушка – Volvo S40. Оригинальная, надо сказать, вещь. Выделялось это творение тем, что содержало в себе всего две трассы, единственную машину и один тип заездов. Впрочем, данное произведение, скорее всего, задумывалось не как игра, а было призвано продемонстрировать возможности неслабого "движка" молодой компании Digital Illusions. Причем, как графической его части, так и физмодели.

Engine легко выдавал на P133 с 16 мегабайтами эффекты, присущие аппаратному ускорению, такие как размытые текстуры и динамическое освещение в разрешении 640*480. А динамика поведения автомобиля на трассе представлялась мечтой любого ценителя автосимуляторов: плавные контролируемые заносы, идеальное торможение, реалистичные столкновения. Горько пожалел я тогда о неполноценности S40. В итоге, после десятикратного прохождения, игрушка была с тяжелым чувством "убита" и забыта.

Я не вспоминал о творении Digital Illusions до последнего момента, пока издательская контора Gremlin не выпустила (в кои-то веки) действительно хитовую вещь. Едва запустив Motorhead, я почуял неладное: где-то видел... хотя нет, не так... а, постойте... точно-точно... вспомнил! От рождения быстрый и симпатичный, "движок" еще похорошел за счет подкрепления в лице "родных" эффектов ускорителей и, разумеется, ускорился. Управление самую малость упростили, а вместо спортивной Volvo S40 наштамповали футуристических автомобилей и, поместив, все действо в недалекое будущее, подарили нам прямого конкурента свеженькой еще Ultim@te Race Pro.

С элементами

Если рассматривать Motorhead с позиций глобальных, пытаясь непременно втиснуть его в тесные рамки какого-либо жанра, то волей-неволей придется отнести его к аркадам, но с элементами симулятора (наследственность). Что позволяет об этом говорить? Исключительно управление.



Притом, что водить автомобиль в Motorhead гораздо приятнее и веселей, чем в Ultim@te Race Pro, поведение его на трассе следует признать более правдивым. В качестве доказательства можно рассмотреть, к примеру, торможение (в том числе и "ручником"). В частности, при использовании ручного тормоза, машина не артачится, как дикая кобыла, и не начинает неподражаемо вилять задом, а входит в занос только с вашего разрешения. Еще пример. Если после столкновения, когда автомобиль закрутило и бросило не в ту сторону, включить заднюю передачу, то некоторое время движение вперед будет продолжено по инерции, и лишь затем, выдержав паузу, (признак чего?) машина поедет в обратном направлении. Для сравнения, вспомните, как все это выглядело в игре от Kalisto.



Да и вообще, много ли вы сумеете назвать аркадных симуляторов, где можно было бы без особых затруднений исполнить следующий несложный, однако играющий роль своеобразной лакмусовой бумажки, трюк: на полной скорости выкручиваем руль в сторону и одновременно выжимаем тормоз, отпускаем его, скидываем коробку до первой или второй передачи, давим на газ. В большинстве других симуляторов результатом подобного действия станет неминуемый "поцелуй" со стеной или кувыркание. В нашем случае имеем красивый и стильный разворот на 180 (по желанию – 360 и более) градусов. И пусть этот маневр в игре практически бесполезен, но, тем не менее, он возможен! Не забудем также и то, что на максимальных оборотах, трогаясь с места, машина, дымя покрышками, начинает умилительно выписывать на дороге задним мостом синусоиды. Приятно.

Prove yourself!

Признаюсь честно, давно игра не "затягивала меня с головой". Играбельность (поверьте, в данном случае это не пустой звук) нвходится на самом высоком уровне. Управление легким, очень быстрым автомобилем и соревнованив с хитрыми и коварными оппонентами доставляет массу удовольствия. Играть в упрощенный симулятор Motorhead интереснее, нежели в сложную аркаду Ultim@te Race Pro.

Тут надо сказать пару слов о восхитительном дизайне трасс. Общий скоростной стиль игры они поддерживают на все 100 %. Поворот более чем на 90 градусов можно считать каким-то чудом выжившим динозавром. А вот массу пологих профилированных виражей и скоростных участков, сдобренных хорошей порцией прыжков можно найти уже на первом треке.

Motorhead относится к немногочисленному классу аркад, в которые гораздо удобнее играть, используя ручную коробку передач. По той причине, что автоматика в нужный момент зачастую запаздывает. Скажем, при входе в поворот легче самостоятельно сбросить газ и понизить значение передачи, нежели надеяться на помощь со стороны компьютера.

Заносов, как бы приятны и контролируемы они не были, следует избегать. Даже небольшое проскальзывание ведет к существенной потере скорости. Целесообразнее просто сбавить обороты.

Действительно, играть очень приятно, а вот выигрывать не так уж и просто. AI оппонентов находится на хорошем уровне и не прощает даже пустяковые ошибки. Однажды оторвавшись на приличное рас-

стояние, соперники не позволят себя настигнуть. Оппонент может подло развернуть вас или совсем не вовремя "подставив слину", воспрепятствовать вашему разгону. Но от ошибок не застрахован никто, поэтому очень приятно бывает на большой скорости красиво миновать свалку машин, образовавшуюся на сложном участке трассы.

Основной стимул к прохождению игры – открытие новых трасс (всего 6) и автомобилей (10) – также занятие не из легких. Вам не составит особого труда одолеть третий дивизион, не намного больше хлопот доставит и второй, хотя некоторые проблемы появятся уже здесь. А с прохождением первого придется помучаться, ведь в каждом следующем дивизионе, помимо сложных трасс, добавляются и новые автомобили, более скоростные и норовистые. Не стоит сбрасывать со счетов и AI, который имеет обыкновение со временем становиться более агрессивным и "умным".

Помимо League загляните для разнообразия в Single Race, Time Attack или Ghost Mode.

Глупое животное, кадров не может быть слишком много!

Помнится, в предрелизных заявлениях разработчиков указывалось на то, что их творение будет коренным образом отличаться от всех существовавших до этого или только готовящихся к появлению на свет проектов... количеством выводимых на экран кадров в секунду, (fps). Поверить в это было нелегко. И сомнений, предоставленные скрин-шоты, не в коей мере не рассеивали.

Однако же, "все оказалось правдой и в кость оделось" (И. Бродский). Сколько я ни хвалил движок, а не удержусь, похвалю еще! Если попытаться охарактеризовать графику Motorhead одним словом, то им будет четкость. Если тремя, то – "потрясающе красивая четкость" (полигоны не вываливаются по определению). При попытке описания "не ускоренной" графики можно также отделаться столь же емкой фразой – потрясающая четкость и без акселератора. Плюс быстродействие. Та пропасть, которая в наше время разделяет аппаратную и software-версии игр, сведена на нет усилиями разработчиков. Даже при отсутствии 3Dfx, программисты заставили свое детище бегать довольно шустро. А с ним, заветным... На компьютере оптимальной конфигурации выдать порядка 35 кадров за секунду при максимальной детализации – раз плюнуть!



Цветное будущее

Игра света или, если хотите, – цвета, реализованная в Motorhead талантами из Digital Illusions не имеет равных в жанре автосимуляторов. Разноцветные световые источники в реальном времени – откровение для автогонок.

Вообще же, можно предположить, что, если взять да и выкинуть из игры все ее lighting-"навороты", то по графике получилась бы довольно-таки средняя, добротная вещь, но не более того. Однако они есть, и это делает Motorhead настоящей "конфеткой".



Благодаря цветным динамичным источникам освещения и их реальному воздействию на все объекты в игре, возникает удивительное ощущение присутствия. Огни парящей "леттарелки", мелькающие сквозь туман (очень красивая – долгий влюбленный взгляд на нее однажды стоил мне первого места), блики фонарей, отражения в отполированных боках машины. Кстати, все эффекты работают и в "программном" режиме (!!!).



Конечно, при желании можно придраться к туману a la Turok на заднем плане. Но, залюбовавшись на плавно выезжающие из него объекты вдоль трассы, увидев то, как пробивается сквозь дымку свет фонарей и фар противников, можно с чистой совестью простить этот... кто сказал недостаток? Надо, товарищи "критики", компьютер помощнее покупать и устанавливать в опциях видимость в 150 процентов – тогда проблем не будет.

Кстати, если уж речь зашла об интерфейсе, то следует отметить его удобство, исключительную скорость (снова скорость) и лаконичность. Результаты запоминаются автоматически.

Ну, и о звуке. Скажите мне, простили бы вы столь красивой и увлекательной игрушке плохое, я бы даже сказал, ужасное звуковое оформление? Однозначно? Да вы стоик! Ну, ладно-ладно, пошутил. Не припасено для вас злосчастной ложки дегтя и тут – звук хорош и многообразен. Точка.

Пришел хит, откуда не ждали

Так бывает. Выход одних игр сопровождается длительной "рекламподготовкой" и многочисленными слухами о революционной сущности проекта при тотальной проработке стандартных деталей. А другие игрушки, безусловно, в гораздо меньшем количестве, появляются как бы ниоткуда, изумляя своим выходом играющую публику и в мгновение ока завоевывая мировую популярность. Пусть, в наше время такие творения радуют нас все реже и реже, однако от этого они не становятся менее приятными сюрпризами. К числу таких "золушек" можно безо всяких преувеличений отнести Motorhead. Запуская игрушку, я не надеялся встретить такой, не побоюсь этого слова, шедевр. Однако творение Digital Illusions превзошло всякие ожидания и лично мне пришлось гораздо более по вкусу, нежели широко разрекламированная Ultim@te Race Pro. Уверен, что и вас Motorhead также не разочарует.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика / 3Dfx	●●●●●●●●● / ★★★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●●
Управление	●●●●●●●●●
Рейтинг	8.9

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

УГНАЛИ? НАДО БЫ!

Sportscar Supreme GT

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Virgin
Разработчик	ISI
Дата выхода	Конец 1998 года
	Windows 95

Если речь заходит о симуляторах, то не вспомнить о Virgin нельзя. В свое время эта команда подарила нам Screamer, который в те далекие времена являлся практически единственной альтернативой первому NFS. Затем, разумеется, объявился сиквел с приставкой «2». Позже — еще одно продолжение — без приставки, зато с дополнением Rally. Полностью исчерпав данную тему — тему упрощенных динамичных автогонок на вымышленных автомобилях, издатели обратились к жизни. К выходу готовится их первых неаркадный автосимулятор, который будет имитировать соревнования класса Sportscar. И пусть новая игра — Sportscar Supreme GT еще далека от официального релиза, кое-что нам уже известно.



Полезное сотрудничество

Как повелось «в кругу» реалистичных симуляторов, каждое новое творение обязано похвастать какой-либо официальной лицензией. В нашем случае разработчики решили сотрудничать с ассоциацией IMSA. Что дает такое сотрудничество? Ну, во-первых, все автомобили класса «спорткар». Среди них вы обнаружите как полюбившиеся по другим играм экземпляры, так и «девственные» образцы. На данный момент мы располагаем информацией о следующих машинах: Saleen Mustang, BMW M3, Acura NSX, Oldsmobile Aurora, Dodge Viper, Panoz GTR, Porsche 911 GT-1, McLaren F1. Присутствие приставок у знакомых нам названий означает только то, что автомобили усовершенствованы и частично переделаны в соответствии с требованиями, предъявляемыми ко всем моделям данного класса.

С трассами дела обстоят несколько иначе. Количество настоящих автодромов будет равно числу вымышленных. Причем последние не будут иметь обыкновения показываться сразу, а терпеливо дождутся того момента, покуда вы, грамотным вождением, докажете обоснованность своих претензий на владение секретными треками.

Заключительным штрихом к данному портрету послужит замечание о том, что физическая модель поведения машин на трассе будет приближена к реальной, а управление не покажется вам мало отзывчивым и неприятным. Заезды будут проходить при различных погодных условиях.

Как, опять гениальный AI?

Да опять. Почти за полгода до релиза, когда работы еще хоть отбавляй, самоуверенные программисты начинают нахваливать искусственный интеллект своего творения. Что это? Попытка привлечь к игре внимание задолго до ее появления или же подобные заявления действительно имеют под собой почву? В любом случае, проверить это сейчас не представляется возможным, а поэтому, скрепя сердце, придется еще раз поведать об AI, который будет «отличаться умом и сообразительностью».

Поведение противников планируется запрограммировать таким образом, что их действия будут соответствовать тем, которые предприняли бы в конкретной ситуации настоящие пилоты, сидящие за рулем того или иного автомобиля. Все это, конечно, придаст игре еще одну степень сложности, соревнования сделает динамичными и интересными, а результаты пилотов очень близкими. Однако при условии, что все обещания действительно окажутся правдой.

Раздвоение личности - тревожный симптом

Что касается графики, то, судя по картинкам, ничего сверхоригинального не намечается. Напротив, некоторые элементы соответствуют стандартам вчерашнего дня. Это и убогий горизонт, и бедноватые задники. Впрочем, если геймплей окажется на высоте, то разглядывать окружающие красоты нам не придется. Внимание будет сфокусировано исключительно на автомобилях, а они как раз выполнены на достойном уровне. Однозначно будет внедрена поддержка акселераторов. Не сообщается, каких именно, но, я думаю, вы и сами уже догадываетесь.

Все приведенные выше «фичи», по идее, должны настраивать на оптимистичный лад. Машины хороши, трасс много, да и AI вроде бы не промах. Но одно лично меня смущает. Параллельно игра будет издана в формате PSX, то есть для наиболее популярной сегодня видео приставки Sony PlayStation. Нет, ничего против этого я не имею, ведь отличные игры существуют везде и Sony не исключение (Gran Turismo и TOCA Touring Car, к примеру). Настораживает в данном случае метаморфоза, которая происходит с приставочными симуляторами (вспомним Andretti Racing, Formula 1), когда получается нечто среднее между аркадой и реалистичной игрой, что не идет на пользу произведению.

Впрочем, растекаться мыслью по древу и строить разного рода предположения на голом месте можно сколь угодно долго. Такого права у нас, в отличие от других журналов, нет. Подождем до выхода, оценим, а там и вам расскажем.

Леонтий Тютелев

Microsoft Football

Жанр	Футбольный симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Microsoft
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM
Multiplayer	N/A
	Windows 95

С относительно недавних пор у меня создалось устойчивое впечатление, что некто Билл Гейтс прямо-таки мечтает о том, чтобы все программы на любом компьютере мира имели на коробке клеймо Microsoft. Иначе и не объяснить появления MS Football не когда-нибудь, а в середине 1998 года, причем даже не дата имеет решающее значение, а то, что FIFA 98 уже пройдена вдоль и поперек, и в данный момент проходится наискосок. А может быть Б.Г. планирует прилагать MS Football к очередной версии Windows в целях повышения ее розничной цены? Однако, как бы то ни было, игра есть, и предстоит разобраться, насколько она соответствует: 1) времени выхода; 2) торговой марке MS.

Серьезный симулятор?...

Стартовое меню, по сравнению с FIFA 98, довольно лаконично. Предлагается ДВА (!?!?) режима игры: товарищеский матч и турнир. Неподалеку скромно расположилась кнопка «Team Editor», позволяющая создавать новые команды и, что особенно важно, редактировать уже имеющиеся. А важно это по весьма простой причине: составы всех команд ВЫМЫШЛЕННЫЕ! В частности, в сборной команде России играют: Петр Аликина (!!!), Владимир Чехов, Георгий Гудунов, Ленид Радзинский и прочие личности с сомнительными фамилиями (разве что Павла Гаргарина нет). Но наличие вышеупомянутой кнопочки позволяет привести составы в порядок а также слегка улучшить (или ухудшить) природные данные футболистов. Через пару минут глядишь – а справедливость, как ей и положено, восторжествовала: в составе российской команды появились Овчинников, Онопко, Юран ... А в целом интерфейс прост и понятен, менюшки особыми наворотами не отличаются, а за кнопкой с гордым названием «Strategy» скрывается лишь меню замен/ заявки в стартовый состав и выбор расстановки футболистов (шесть вариантов). Одним словом, появляются смутные подозрения, что футбол может оказаться аркадным.

На вкус и цвет...

О графике однозначно говорить тяжело. С одной стороны, она неплоха: яркие краски, высокое разрешение, крупные фигуры спортсменов и т.д. Но. В разрешении 800 x 600 игра весьма и весьма ощутимо тормозит на P-150 с 80(!!!) Mb RAM, заставляя переключаться на 640 x 480, а спрайтовые футболисты с невероятно малым арсеналом не очень реалистичных движений пробуждают воспоминания о FIFA 96 и Player Of The Year, уж очень похоже творение подопечных Билла Гейтса на эти более (FIFA 96) или менее (POY) удачные игрушки. Кстати, рекомендуемая авторами конфигурация PC – P75 и 12+ Mb RAM. Но это так, к слову.

Восьмибитный стереозвук в формате WAV не слишком плох, но и не особо радует слух. Это не FIFA и не Actua Soccer. Но слушать вполне можно, тем более, что болельщики некоторых команд периодически начинают скандировать название своей страны, что, несомненно, добавляет игре оригинальности. А в остальном как обычно: похрюкивания футболистов при столкновениях, удары по мячу, звуки судейского свистка и т.д. По части музыки тоже ничего особенно выдающегося. В связи с этим возникает вопрос: неужели у Microsoft не хватило финансов хоть звук с музыкой сделать на должном уровне?



Все-таки это аркада.

Но хватит о грустном, переходим к самому важному элементу любой игры – ее играбельности. Здесь все относительно неплохо. Причем MS Football все-таки оказался футболом аркадным. Однако в данном случае все не так плохо, как может показаться. Игра динамична и довольно неплохо увлекает и весьма сложна даже на простейшем уровне сложности (всего их три), а в режиме турнира соперник играет гораздо сильнее, нежели в товарищеских матчах. Реализм невысок: тут и движения футболистов, и методы забивания голов, и действия вратарей, которые периодически ошибаются, заставляя постоянно помнить о необходимости четко действовать в обороне и, в случае ошибки голкипера, не оставлять мяч сопернику.

Игроки компьютера неглупы в атаке, пасуют точно в ноги, бьют почти всегда в створ ворот, поле проходят в три- четыре паса. В обороне, в принципе, AI действует неплохо, игроки умело действуют в отборе, особенно вблизи своей штрафной, и умело прессингуют. Судьи не особо строги: карточки показываются крайне редко. В опциях можно выбрать, что произойдет, если будет зафиксирована ничья: оставить ничью, играть дополнительное время(обычное или до «золотого гола») или определить победителя в серии пенальти. Управление удобное, возможно перераспределение клавиш. В общем играть интересно, даже несмотря на невысокий реализм.

Подводя итог, скажу, что игра, хоть и не дотягивает до уровня FIFA 98, стоит того, чтобы хотя бы раз ее пройти. Попробуйте. В данном случае упрощенность не вредит игровому интересу, скорее даже наоборот. Вот только по второму разу проходить MS Football, в отличие от FIFA 98, как-то не хочется...

Александр Лашин

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●
Реализм	●●●●●●
Рейтинг	6.3

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Castrol Honda Superbike World Champions

Жанр	Мотосимулятор
Разработчик	Interactive Entertainment
Издатель	Intense Simulation
Локализация в России	Дока
Системные требования	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	Split-screen, локальная сеть
	Windows 95

Вот и дождались. Прошу любить и жаловать — первый мотосимулятор на PC. Серьезный, прошу заметить, симулятор, весьма серьезный. И сложный.

Стычки со стенами будут караться незамедлительно и самым жесточайшим образом — после коллизии мотоцикл не пожелает ехать прямо, а предпочтет совать свой нос во все закоулки трассы. Клавиша, ответственная за торможение, сыграет немаловажную роль, и будет вполне сопоставима той, что отвечает за акселерацию (не графическую, хотя и без нее тут, разумеется, не обошлось). Падение будет означать конец гонки.

Все это — безрадостные перспективы для людей аркадной ориентации, которым, должно быть, это произведение не понравится. Ну, а ежели такое все же произойдет, то разрешаю им вычеркнуть себя из «почетного» списка аркадно настроенных игроков. В общем, встречайте — Castrol Honda Superbike World Champions, — длинно, но со вкусом... бесспорно, со вкусом.



Как ни крути, а байк — действительно «супер»

Из названия явственно следует, что игра посвящена концерну Honda (который, кстати, отмечает свое пятидесятилетие), а конкретнее, ее детищу — спортивному двухколесному монстру — Honda RVF-RC45. Мотоцикл выигрывал все, что только возможно в 1997 году, а посему удостоился чести быть увековеченным в игре. К слову, такой агрегат вверяется не только в ваше управление, но предоставляется всем без исключения соперникам. Других мотоциклов в игре нет, даже в секретном или бонусном виде (симулятор, все-таки).

По идее, вас должен несколько утешить тот факт, что машина обладает поистине «зверскими» характеристиками: объем двигателя — 750 «кубиков», а максимальная скорость — 190 миль в час. Освоить управление таким «самокатом» представляется весьма нелегкой задачей. Ведь в воссоздании поведения байка на трассе создатели, скажем прямо, преуспели. Скорость движения и угол наклона относительно поверхности трассы при входе в вираж учитываются, да и таким понятием как центростремительное ускорения программисты не побрезговали. Естественно, на самых простых уровнях сложности, когда половину работы за вас делает компьютер, играть легко. Но кому захочется управлять подобным суррогатом. В общем, супербайк требует «супер» уровня сложности. Можно с выключенными повреждениями.

Другие трассы

В preview, как это обычно бывает, автор (то есть я) выдал часть желаемого за действительное. В частности, вспомнив о реальном мировом мото чемпионате, поведал вам о том, что в игре будет очень много настоящих трасс (Сузука, Нюрбурринг, остров Манн и т.д.). Приношу извинения, это не правда. Castrol Honda насчитывает лишь десять «колец», которые никак не связаны с имеными образцами. Впрочем, дизайн от этого не страдает — трассы интересны и весьма разнообразны. Наряду с быстрыми и несложными треками присутствуют и хитроумные с большим количеством «злобных» бордюров.

Детализация заднего фона на каждом мотодроме очень хороша. Любая из трасс обладает какой-то особенной, своей атмосферой. Этому в немалой степени способствуют и фотореалистичные текстуры окружающего мира, исполненные крайне профессионально.

Не совсем понятна ситуация с так называемой «идеальной траекторией» — воображаемой линией на дороге, которой необходимо придерживаться в целях достижения наилучшего результата. Все дело в том, что в игре эта линия отнюдь не вообрвжаемая, а вполне реальная черная такая, широкая. Убрать с глаз долой ее никак нельзя, а потому особо тщеславные люди способны лишиться части гордости за красивую победу (Ideal Trajectory, по общему мнению, — удел «чайников»). А альтернативным способом трассу при всем желании удачно не одолеть. Объективности ради, стоит признать, что это навязанное не новшество весьма полезно на первых порах. Да и впоследствии тоже не помешает.

А ты ACE?

О видах соревнований скажем так: есть чемпионат он основной, и есть разовые заезды, тренировки и разминки, которые второстепенны. Отправляться в эти самые второстепенные совсем не обязательно. Более логичным решением будет сразу окунуться в чемпионат на среднем уровне сложности и тренироваться перед каждой отдельной гонкой

(благо количество кругов на разминку ограничено «скромными» 99).

Кстати, если уж речь зашла об уровнях сложности, то непременно следует поведать и о них. Как я уже заметил выше, каждый низший уровень характеризуется более навязчивой помощью компьютера и принижением своих способностей искусственными оппонентами. На всех стадиях вам разрешено решить для себя дилемму о необходимости повреждений, установить количество пилотов и продолжительность гонки. Но и это не предел. Дело в том, что на самых «замороченных» уровнях (Professional и Ace) становятся критичны падения. Стоит вам переоценить сцепление байка с полотном при входе в поворот, и тяжелая стальная машина, взвизгнув покрышками, унесется из-под вас, попутно забирая с собой последние шансы на плодотворную тренировку/поул-позишн/первое место. А на Ace, вдобавок ко всему, все вышеперечисленные опции установлены «намертво» и изменению не подлежат. Поэтому, предлагаю вам временно считать этот уровень уделом избранных и ограничиться Professional при отключенных повреждениях. Не реалистично, скажете вы, читерством отдает? Зато жить легче и веселее. А игра и так трудна, даже без damage, поверьте мне.



Лыжня?

«Идеальная траектория», по моим наблюдениям, оказывает весьма загадочное воздействие на подведомственный вам мотоцикл. То есть, вблизи поворотов, всегда ваш байк к себе непостижимым образом притягивает. Даже на пресловутом уровне Ace. К примеру, движетесь вы спокойно близ «идеальной траектории» подкатываетесь к повороту. И тут мотоцикл начинает буквально засасывать эта толстая черная линии. Небольшая помощь с вашей стороны, и вот вы уже в «колее», выезд из которой сопряжен с некоторыми усилиями. Вообще же, иногда возникает ощущение, что steering assistance (помощь в поворотах, которая в большинстве игр, но только не тут, устанавливается в опциях) вовсе не исчезает, а только уменьшается. А, может быть, действительно померещилось. Впрочем, данное, несколько странное, явление совсем не мешает управлению и не столь заметно, как это может показаться с моих слов.

Разработчики смогли бесподобно реализовать ощущения, которые возникают при езде на мощном спортивном мотоцикле. Скорость и некоторую инертность чудо-байка ощущаешь сразу. Есть, правда, и небольшие огрехи, которые вполне можно простить и списать на реалистичность произведения. Но тем не менее. На городских трассах очень раздражают тротуары, а на всех прочих — бордюрные камни в особо трудных поворотах. Первые зачастую выступают в роли инициаторов падений на бок и способствуют выбыванию из гонки. Вторые же попросту не справляются с прямой обязанность по предотвращению вылета с трассы, а напротив усугубляют ситуацию своей, знаете ли, шероховатостью. Ну и, как обычно, выезд с асфальта равнозначен поездке по льду или русской проселочной дороге. Это, конечно же, не грешок разработчиков, а так, заметка для общей картины.



Не дергайся!

Что можно сказать о графике? Во-первых, для серьезного симулятора она очень даже не плоха. Помните, несколько месяцев назад все восхищались F1 Racing Simulation от Ubi, которая, по-видимому, на продолжительный срок установила стандарт для симуляторов первой Формулы? Так вот, с графических позиций Castrol Honda выглядит несколько более привлекательно и правдоподобно. В основном за счет фотореалистичности, очень грамотной.

Ну а во-вторых, не забудем о том, что требования к компьютеру игра выдвигает нешуточные: помимо графического акселератора, следует запастись мощным процессором и обширной «оперативкой».

Но и здесь не обошлось без маленьких проколов. Они представлены постоянными рывками картинки и практически одной удобной камерой — от первого лица. И вроде fps приличный, да, все равно при поворотах изображение дергается. Ну, а в защиту «однообразной камеры» скажем, что она удобна и как нельзя лучше соответствует общему, предельно реалистичному, стилю игры.

Все бы так начинали

Castrol Honda Superbike World Champions, безусловно, новый этап в развитии мотосимуляторов. Конечно, в игре присутствуют недостатки, но достоинств, признаем, несравненно больше. Игрушка по-настоящему трудна и жизненно правдива, что только продлит ее век. Хотя тут и делается ставки на опытных «гонщиков», однако же фокус с упрощенными уровнями, по идее, должен помочь и новичкам.

В общем, молодая компания Interactive Entertainment сделала хороший задел на будущее и дает нам право ожидать от нее новых высококачественных произведений.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Реализм	●●●●●●●●●
Рейтинг	8.1

Время освоения: от 1 до 2 часов
Свежесть: высокая
Знание английского: не требуется

Sporting Clays

Жанр	Симулятор стрельбы
Издатель	Wizard Works
Разработчик	Diversions Softvare
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+, 16 Mb RAM
Multiplayer	Hot-seat
	Windows 95

Deer Hunter снискал хорошую популярность в узкоспециализированных кругах. Охотничья Америка до сих пор в щенячьем восторге. Но любовь к животным, порицание со стороны поклонников «Красной книги» (автора забыл) и не такой полный, как у некоторых, карман не дают покоя разработчикам. Движок есть, есть и идея, правда, не до конца использованная. Присутствуют также не русские бородатые люди с оскалом «загнивающего капитализма» на лице, двустволкой наперевес, одетые в бейсболку с надписью «Чикагабулс», которые одобрительным стоном приветствуют «бабахи» по чему угодно, только бы на фоне американской природы-matushki. Впрочем, трансформация идеи не приводит нас к берлоге медведя, нет! Мы отправляемся на встречу с глиняными посудинами, по идее предназначенными для содействия в приеме пищи (тарелки). Но не «кушать подано», а «пожалте, пострелять-с». Тарелки надо убивать, сотнями, не жалеючи. «Там» это называется спортом и в любом случае выглядит динамичнее «Охотника» (везде).

На пересечении траекторий

Какова суть столь необычных соревнований? Она проста как три копейки (деноминированные). Пять локаций, двадцать выстрелов на каждой. И того – 100 нажатий на спусковой крючок. Процент попаданий измеряется элементарно. Вот вроде и все. Но есть детали, описать которые тоже необходимо.

На каждой локации существует несколько точек, откуда кто-то добрый, а временами коварный и нехороший кидает глиняные тарелки. Иногда – медленно, флегматично, по очереди, иногда – быстро, хитро, по две. Впрочем, изредка еще один «кто-то» приходит на подмогу, и тогда глиняные жертвы вылезают из самых разных углов. Встречаются и Пятачки (друзья Винни-Пухов), которые нервными мельтешащими движениями перебегают участок по горизонтали, пытаясь спастись. Что ж, иногда я их щажу (я очень, очень добрый).



Управление «мышиное», «трактористы» не найдут здесь отдушины. Однако инертность ружья требует времени на привыкание (небольшого). Правая кнопка – сигнал к действию для метающих (нет не икру) тарелки, и подготовка к выстрелу. Левая – как обычно.

Заявлю без обиняков, при отсутствии «читов» играть крайне напряжно. Тарелки появляются из наиболее неожиданных мест и для того, чтобы мгновенно вскинуть ружьишко и подстрелить их, нужна недюжинная сноровка. Авторы это знали. И включили «читы» в игру, назвав их опциями. Подсказки исполнены грамотно и со своей функцией справляются. Ружье «привязано» к «отправной точке» чертой. Траектория полета цели вырисовывается за ней. Такую же линию оставляет за собой и ваш ствол. На пересечении траекторий надобно выстрелить, тогда все будет хорошо. Два патрона на каждый вылет тарелок. Две цели. Одно ружье. Все.



Hot-seat

Программисты «подогрели» нас десятью аренами – пять летних и столько же зимних.

Как было сказано, в игре всего одно средство отстрела и боезапас из 100 патронов на один полный заход. Уровень сложности определяется уже упомянутыми выше траекториями (вкл/выкл), площадью поражения и skill level'ом.

Во все это дело одному сыграть можно от силы три раза. Затем мотивация медленно, но, как обычно, верно иссякает. Что приходит на помощь? Как всегда, живой соперник, наивными возгласами оповещающий, что вот, мол, сейчас от меня, то есть моих тарелок, ничего, да и не останется. Да куда он, наивный лезет, ведь я 93 процента выбивал, три раза играл. Так и начинается. Hot-seat во всей совей красе.

Маленькая развлекалочка

Такую игру безо всяких зазрений совести можно было бы поставлять в стандартном наборе Windows, наряду со всеми этими Саперами, Червами и иже с ними. Когда закостенелые пальцы и затекшие мозговые извилины требуют разминки, очень неплохо включить такую вот незатейливую стрелялочку и «пойти на рекорд». Поиграть минут двадцать-тридцать и выключить. Большего, по моему самому скромному мнению, такая игра не заслуживает.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Дизайн	●●●●●●
Рейтинг	6.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Super Match Soccer

Берешь пять литров спирту, помолясь...
Помолясь!!!
Никакий Агоньевич – целитель, помолясь

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Acclaim
Разработчик	Cranberry Source Limited
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	TCP/IP, IPX, Modem
	Windows 95

Предлагаю ввести в обиход новый термин – FIFA Soccer-клон. Звучит, не правда ли? Этим выражением можно будет с чистой совестью характеризовать абсолютное большинство творений на футбольную тематику не от EA Sports. "Ну, зачем же так жестоко-то?" — робея, спросит неискушенный читатель. А затем, что ни один из виданных мною симуляторов футбола, появившихся за последние месяцы, по уровню не дотягивал до произведения Electronic Arts — даже образца 1997 года. Клоны, бездарные и аркадные, пополняются очередным "тяпляпистым" футболом. На этот раз от неплохой, в общем-то, компании Acclaim.

Такая, значит, наметилась в футболе тен-ден-ци-я (copyright В. Масленка)

Пока EA Sports стоит в стороне и снисходительно наблюдает за потугами конкурентов, те упорно создают новые симуляторы, корявенькие, неинтересные, не побоюсь этого слова — убогие. Некоторые из них обладают кое-какими лицензиями, другие довольствуются воображением авторов. Большинство таких игр имеет встроенную поддержку Direct 3D-акселераторов, что совсем не делает эти творения более привлекательными. Игровой процесс подобных «симуляторов» даже и не попахивает реалистичностью, хотя бы условной. Как правило, бедствует и звуковое оформление.



Остается только задаться риторическим вопросом: «А откуда у вас, ребята, руки растут, и чем вы думаете?». Программисты из EA Sports в конечном итоге им задаются и показывают, как надо. Что, впрочем, на остальных соискателей славы не оказывает ровным счетом никакого воздействия, и не останавливает от свершения пошлых дел, – FIFA Soccer-клоны продолжают лезть на свет, даже не пытаясь приблизиться к стандарту – «Где уж нам!».

А теперь давайте смотреть фут-бол (копирайт тот же)

Давайте. Определяемся с типом соревнований (перечислять не стану – все до боли знакомо). Выбираем одну из пары десятков мировых сборных, каждая из которых имеет свой весьма загадочный рейтинг (Бразилия – 1, а Италия – 7, что бы это значило?). Итак, мы на стадионе.

Внезапно появляется надпись, повествующая о том, что пора начинать игру. Столь же стремительно буквы уезжают (отныне все значимые события будут сопровождаться титрами). Трибуны ликуют и среди радостных воплей можно разобрать русские выражения. Причем по мере прослушивания одни и те же фразы приобретают совершенно разный смысл. Матч сборных Японии и ЮАР, а с трибун – "ЦСКА, ЦСКА!". Далее, нездоровым птичьим голосом – "Здравствуйте, здравствуйте..." При желании, каждый сможет услушать тут «свое» – проверено. Словом, звук раздражает, а это – любой игре минус.

Смотрим на футболистов. Вспоминаем о том, что и здесь не обошлось без применения технологии Motion Capture. Позировал один человек. Чуть позже ясно осознаешь, что, по всей видимости, от футбола личность эта была очень далека. Вероятно, в процессе работы, когда дошла очередь до анимации игроков, кто-то кому-то крикнул: "А слабо, Билли?". Тому оказалось не слабо. За позерство плохо координированного, нестройного Билла расплачиваются покупатели Super Match Soccer (ау, есть такие?).

Хитро и управление. Так, вместо стандартного набора, состоящего из ускорения, паса и удара, присутствуют, более характерные для файтингов, Low, High и Medium Kick. Управление на редкость неотзывчиво и неудобно, хотя и такое освоить вам будет вполне по силам.



Спирту! Помолясь!!!

Прав был Никакий Агоньевич – целитель, помолясь. Без спирту в такие игры играть ни в коем случае нельзя. Иначе "восемь-десять килограммов живого весу" ввиду нервного перенапряжения потерять можно. Этому в большой степени сопутствует и не освещенный выше AI с IQ пробки.

В общем, "мои маленькие любители спорта", не играйте в такие вот игрушки, а то вырастут из вас нехорошие, ленивые дядьки, которые сотворят еще один FIFA Soccer-клон.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●
Графика	●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●
Реализм	●●●●●
Рейтинг	**6.5**

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

TEAM apache

Жанр	Симулятор вертолета
Издатель	Mindscape
Разработчик	SIMIS
Системные требования	P–133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P–166MMX+, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	IPX, TCP/IP
	Windows 95

Приступая к разработке Team Apache, люди из SIMIS задались целью создать принципиально новый симулятор, совмещающий реализм и доступность — игру, которая будет одинаково интересна и любителям hard–core симов, и неискушенным геймерам, впервые столкнувшимся с виртуальным летательным аппаратом. Для этого было решено поставить во главу угла не сам полет, а ощущение полета — то есть максимально упросить управление,



возможно даже пожертвовав некоторой частью реалистичности, ради погружения пользователя в процесс игры. В самом деле, всем хороши высокотехнологичные симуляторы a la Longbow 2, кроме одного — перегруженный совершенно непонятными функциями и давно запутавшийся в длиннющих комбинациях клавиш человек может почувствовать себя кем угодно, только не пилотом вертолета. Вывод: ну их к черту, эти электронные чудеса. Не обратиться ли нам к какому–нибудь проверенному временем аппарату, например, старому доброму AH–64A Apache?

Как и любой другой симулятор, TA предлагает четыре варианта игры: Training, Instant Action, Combat Missions и Campaigns.

Training представляет собой ознакомительный курс из шести звнятий: взлет, посадка, полет по маршруту, использование неуправляемого и управляемого оружия, работа с ведомыми. Сами занятия напоминают Tutorial из Longbow — интерактивные тренировки под руководством инструктора. К сожалению, тренировочные миссии можно проходить только по порядку, что наверняка не всем понравится.

Режим Instant Action доступен на двух театрах военных действий: в Колумбии и в России. Геймер бросается в бой с единственной целью: перед смертью уничтожить как можно больше врагов. При этом в правом верхнем углу экрана указывается направление на скопления противника.

Одиночные миссии — их шестнадцать — также равномерно делятся между колумбийским и российским театрами военных действий. Помимо привычных заданий, таких как уничтожение вертолетов и танков противника, подавление ПВО и боевое патрулирование, целью одиночных миссий могут быть разведка, поиск и уничтожение замаскированных объектов противника, эскорт транспортных вертолетов для высадки десанта, поиск и транспортировка на базу экипажей сбитых вертолетов, сопровождение и поддержка наземных подразделений. По замыслу создателей, колумбийские версии одиночных миссий несколько легче российских.

Основа игры — это, конечно, кампании. Здесь SIMIS применила несколько оригинальных решений. Играющему приходится не только командовать соединением вертолетов в бою, но и выполнять роль организатора на земле — обеспечивать управление персоналом и ресурсами подразделения между полетами. В начале кампании играющий рекрутирует команду из шестнадцати человек (восемь пилотов и восемь стрелков). К подбору пилотов надо отнестись внимательно, исходя из индивидуальных качеств абитуриентов, таких как срок службы, летные навыки, опыт в обращении с оружием, дисциплинированность — всего выделяют девять показателей, определяющих состояние пилота. Некоторые кандидаты отличаются высоким летным мастерством, но не всегда склонны точно следовать приказам; другие могут, например, заблудиться ночью и т.д. Отдельные личности, будучи высококвалифицированными летчиками, легко впадают в уныние — неудачный полет или гибель товарища могут отрицательно сказаться на их боеспособности.

Итак, какие же неприятности подстерегают командирв соединения во время кампании? Первое и основное — это переутомление команды. Как и в реальной жизни, ваши пилоты устают, так что после каждого даже успешного вылета им необходим некоторый отдых. В противном случае их эффективность в бою резко падает.



Другой неприятный фактор — деморализация одного или нескольких подчиненных. Три события могут лишить пилота боевого духа: гибель товарища, провал миссии и получение дурных вестей из дому (будь она непадна, эта полевая почта). Деморализованные пилоты совершают огромное количество ошибок, и вероятность их гибели в ближайших полетах весьма велика. Восстановить душевное равновесие подчиненного можно двумя способами: устроить общую пирушку, которую создатели игры дипломатично именуют «Ice Cream Run» — это подороже (откладываются поставки запчастей) и поэффективней; либо индивидуально побеседовать с деморализованным пилотом, пытаясь ободрить его или воззвать к его мужеству и чувству долга — это бесплатно, но результат как правило соответствует затратам.

Само собой, пилот может просто погибнуть. В этом случае следует нанять нового члена команды, который прибудет через некоторое время. Если же вертолет был сбит, а экипаж остался в живых, необходимо срочно провести спасательную операцию и вернуть команду на базу.

Таким образом, во время кампании играющий оказывается в роли «отца солдатам». Но, разумеется этим его функции не ограничиваются — приходится также управлять материальными ресурсами подразделения. В вашем распоряжении восемь машин, и, естественно, в полете некоторые из них получат повреждения. В вашу задачу входит распределение усилий команды техников таким образом, чтобы как можно скорее подготовить вертолеты к бою. При этом опять же, если механики перегружены работой и не имеют времени на отдых, их работоспособность падает, так что распределять подряды нужно с умом.

В Team Apache предусмотрен выход из строя следующих узлов: двигателей, гидравлической системы, трансмиссии, системы целеуказания, системы ночного видения, несущего и хвостового винтов, шасси, пушки, крыльев или отдельных пилонов подвески. В начале кампании на складах подразделения хранится по два комплекта запчастей для каждой системы. По мере их расхода будут поставляться новые партии запчастей, однако на это потребуется некоторое время. А время — весьма ценный ресурс для играющего в Team Apache. Дело в том, что и планирование миссий, и ремонт техники, и работа с персоналом происходит в реальном времени. Часы, отмеряющие время кампании, останавливаются только при выходе из игры. Если



у вас отчаянно не хватает времени на подготовку к миссии, ее можно пропустить, но в принципе такая практика может окончиться плачевно — вас просто предадут военно-полевому суду.

Теперь несколько слов о самих кампаниях. Их, как вы могли догадаться, две: Колумбийская и Российская. В первом случае Объединенные Нации посредством южной группировки американских войск оказывают помощь правительству Колумбии в ее справедливой борьбе с наркомафией. Кортели тоже не лыком шиты — 60% территории страны находится под контролем «марксистов» (ну, ясное дело), которые и руководят изготовлением и продажей наркотиков. Их армия состоит главным образом из неорганизованных террористов, так что кампания эта, по большому счету, легенькая. Она состоит из шести базовых миссий, которые могут быть дополнены спасательными операциями и миссиями по доставке на базу поврежденных вертолетов.

Победоносное окончание войны с наркобаронами позволит вам получить доступ ко второй кампании, которую разработчики попеременно именуют то российской, то латвийской. Итак, внимание — Россия вторглась в Латвию! Кому она, спрашивается, нужна, эта Латвия — оказывается, никому. Оказывается, президент Российской Федерации Борис Ельцин (да-да, так и написано — «Ельцин») планировал начать войну не с Латвией, а с Литвой. Вопрос о том, зачем нам понадобилась Литва, остается открытым — на Западе, надо полагать, твердо верят в непредсказуемость российских политиков. Дальше — больше: президент РФ, он же главнокомандующий, обратился к правительству Латвии с просьбой любезно разрешить российским войскам добраться до поля брани по латвийской территории. А те, дурашки, возьми, да и откажись! Борис Николаевич сперва даже не поверил — неделю упрашивал. А через неделю осерчал, позабыл про Литву и обрушился на непокорного соседа с невиданными сила-



ми — тремя бронетанковыми дивизиями. Н-да. Продвинулся аж до города Калининграда (с каких пор Калининград стал латвийским, хоть убейте, не помню). А в Калининграде доблестное войско окружили, осадили — заперли, можно сказать, в каменном мешке. Но на этом силы храбрых латышских воинов иссякли, и развить свой успех они не смогли. На 25-й день блокады Калининграда международное сообщество взялось прекратить прибалтийскую распрю. Для чего было решено группировку российских войск уничтожить на корню. Впрочем, скоро, как известно, только сказки сказываются. Российская армия — это вам не толпа колумбийских наркоманов. Так что, на эту кампанию отводится десять базовых миссий, уровень сложности которых не в пример выше колумбийской операции.

Покончив с кампаниями, обратимся непосредственно к полету. Team Apache — симулятор среднего уровня сложности, находящийся где-то посередине между Comanche 3 и Longbow 2. SIMIS очень гордится разработанной для этого симулятора флайтмоделью — «реалистичной, но доступной». По словам разработчиков, даже пилоты настоящих Apache отмечали, что виртуальная машина ведет себя точь-в-точь как настоящий AH-64A. Оставим это заявление на совести разработчиков и издателей. С моей точки зрения, флайтмодель имитатора такой нестабильной конструкции как вертолет может быть либо доступной, либо реалистичной. Модель полета в Team Apache несомненно упрощена, но не настолько, чтобы сделать управление неинтересным. В игре присутствует большое количество эффектов, реально наблюдаемых при полете вертолета: throttle effect, wind effect, ground effect и т.д. Причем реализованы они более качественно, чем в том же Longbow 2, что делает педали весьма полезным атрибутом набора манипуляторов для Team Apache. Единственный шаг, направленный на то, чтобы даже малоопытные геймеры могли легко управляться с боевым вертолетом — повышение стабильности машины в вертикальной плоскости. Возникает ощущение, что в систему контроля тяги включено некое устройство, постоянно парирующее крен увеличением тяги. Благодаря этому машина очень неохотно изменяет высоту при возникновении крена, что значительно упрощает контроль над ней.



Другое нововведение, которым гордятся разработчики — это система контроля повреждений. Дело в том, что при поражении вашего вертолета противником выход систем из строя происходит не сразу, а постепенно, в зависимости от тяжести полученных повреждений. Например, как и в настоящем Apache, несущий винт может достаточно долго переносить попадания снарядов калибром до 23 мм. При этом его работоспособность снижается, но вы по-прежнему можете продолжать полет. Если же количество повреждений достигает критического значения, машина падает. Особенность, что ни говори, замечательная, но проявляющаяся подчас весьма странным образом: ротор, например, почему-то нельзя разбить о землю. Даже перевернувшись вверх колесами, вы не добьетесь ничего, кроме нескольких осколков — винт поврежден, но вполне работоспособен. Нанести машине фатальные повреждения вообще сложно: столкновения с домами или деревьями проходят без последствий — Apache просто пролетает сквозь объекты. Способов для самоубийства только два: рухнуть с действительно большой высоты или выпустить ракету в находящийся поблизости объект. В последнем случае вам гарантирован шквал осколков и возможно толчок ударной волны. Таким образом можно догадаться, что моделирование взрывов выполнено в Team Apache на высоком уровне. Что же касается неприятностей с бесплотными объектами и несокрушимым несущим винтом, будем надеяться, что это — издержки бета-версии, которые будут исправлены к моменту выхода Final Release.

В одном разработчики несомненно правы — ощущения человека, играющего в Team Apache, должно быть, достаточно близки к переживаниям пилота реального AH-64A. Дело в том, что в экипаже наконец-то появился настоящий оператор вооружения, выполняющий свои прямые обязанности. Он опознает цели и осуществляет их лазерную подсветку, а также наводит пушку.

При этом относительно простая авионика и система вооружения АН-64А не имеет ничего общего со сложным прицельно-навигационным комплексом Apache Longbow. Два режима наведения противотанковых ракет Hellfire, неуправляемые ракеты Hydra, ракеты воздух-воздух Stinger и система ночного видения — вот и все ваше хозяйство. Выбрав количество снарядов в пушечном или ракетном залпе, вы можете полностью сконцентрироваться на своей основной задаче — маловысотном маневре, изредка отвлекаясь на то, чтобы нажать на спуск или приказвть оператору вооружения переключиться на другую цель.

Само собой, не следует забывать и о коллегах-подчиненных. Если спасение мира героем-одиночкой — ваш стиль, то Team Apache — не для вас. В полете может участвовать от двух до шести машин, обязательно разбитых на пары. Список радиокоманд весьма обширен: атаковать или игнорировать любую комбинацию основных и произвольных целей, подавить ПВО, остановиться, продолжить движение, перестроиться, принять командование, оказать помощь одному из звеньев и т.д. Существует четыре канала передачи данных: первый — для связи с ведомым, второй и третий — для связи соответственно со вторым или третьим звеном, и канал «Альфа» — для связи со всем подразделением. Это позволяет ведущему использовать достаточно сложные тактические приемы — несколько пар могут подходить к цели с разных сторон, используя при этом различные типы построения. Кстати, в предполетную подготовку входит планирование боевых порядков — SOPS (до трех вариантов).





Несколько слов о противнике. В основном вам придется воевать с давно знакомыми танками Т-80, боевыми машинами пехоты, различными системами ПВО, вертолетами Ми-24 и Ми-8. Танки, БМП и зенитки ведут себя совсем не глупо, много передвигаются и весьма метко стреляют. Вертолеты, напротив, большей частью прут напролом, даже не пытаясь пользоваться рельефом. Впрочем, если с Ми-8 все более или менее ясно (горят, бедняги), то Ми-24 следует опасаться. Дело в том, что время от времени эти машины попадают под охрану некоего загадочного бага, наделяющего их подлинной неуязвимостью. Ни Hellfire, ни Stinger, ни пушка не могут поразить эти заколдованные агрегаты — тут поможет только точный залп неуправляемыми ракетами (глюки, опять глюки). Новым и весьма неприятным противником может оказаться пехота. По полю боя передвигается огромное количество солдат — вот они-то и доставят вам массу хлопот. Все они вооружены пулеметами калибром от 12,7 до 14,5 мм, способными нанести серьезный урон вашему вертолету. Отдельные пехотинцы располагают также гранатометами РПГ-7 и самонаводящимися ракетами Stinger — а это уже опасно. Что еще неприятнее, заметить крошечных человечков весьма непросто. Да еще и оператор вооружения вам достался слепенький — не видит, бедняга, хулигана, который нагло расстреливает вас в упор. Так что, иногда приходится просто наугад палить неуправляемыми ракетами в направлении предполагаемого пехотинца. Все это привносит в игру дополнительный элемент неразберихи, усугубляемой wingman'ами, которые время от времени радуют вас какой-нибудь чудовищной глупостью. Короче говоря, скучать не придется.

Теперь, как водится, поговорим о технологиях, сиречь о графике и звуке. То и другое лежит в промежутке между хорошо и очень хорошо. Первое, что бросается в глаза, — это прекрасно оформленный виртуальный кокпит пилота. Детально проработанная и отлично освещенная панель приборов, хитро отбрасывающие блики стекла, а также система отображения ускорений (под воздействием ускорений ваша голова слегка, скажем так, болтается на шее) создают неплохую иллюзию нахождения в кабине. Правда, виртуальный кокпит ощутимо замедляет быстродействие, так что для маломощных компьютеров этот режим не подходит. Кокпит стрелка выполнен иначе — при повороте головы вся панель приборов смещается в сторону, наподобие панели MSFS'98. Это не очень удобно, да к тому же сопровождается странными нарушениями в работе графического движка — что поделаешь, баги буквально заедают Team Apache. Летать вообще без кокпита не так интересно, зато быстро и безглючно.





Окружающий мир радует красотой и разнообразием. Рельеф земной поверхности выглядит естественно и реалистично — никаких угловатых пиков или прямых, как стол, равнин. Земля покрыта аккуратно размазанными текстурами.

Основной недостаток большинства вертолетных симуляторов — отсутствие естественных укрытий. Создатели Team Apache всерьез занялись этой проблемой и добились, надо сказать, великолепных результатов. Города (правда, довольно маленькие), заставят вас на время забыть о цели миссии и вынудят отправиться на небольшую экскурсию. Здесь можно встретить огромное количество различных зданий — от крошечных лачуг до многоэтажных громадин. Под их прикрытием очень удобно подкрадываться к ни о чем не подозревающему противнику (впрочем, противнику это хорошо известно, так что, дефилируя по городским кварталам, не забывайте глядеть по сторонам).

Деревья, обильно произрастающие на игровом пространстве Team Apache, значительно упрощают жизнь — за ними, например, удобно укрываться от ракет.



Модели техники излишком полигонов не отличаются, но выглядят достаточно аккуратно. Техники этой чрезвычайно много: помимо боевых машин, по дорогам разъезжают совершенно не относящиеся к делу легковые и грузовые автомобили — мелочь, а приятно.

Движок буквально напичкан современными спецэффектами: блики на линзах, взрывы, пылевые облака, огонь, дым, туман, дождь, снег, молния, эффект сумерек (проще говоря — смена дня и ночи), стремительно разлетающиеся пузыри ударной волны и многое другое.

Ну, и по традиции: без 3D-акселератора смотреть на Team Apache не стоит. Никаких эффектов, никакого сглаживания текстур — лишь огромные пиксели неторопливо ворочаются среди выпадающих полигонов. Иными словами, пожалейте себя — купите 3D-карту. Или хотя бы обзаведитесь MMX-процессором.

Итог по графике: не Apache/Havoc, но тоже хорошо. К тому же, когда там еще появится этот Apache /Havoc — а Team Apache — вот он, почти поспел. Тем более, что наш герой куда скромнее в смысле системных требований: при наличии аппаратного 3D машина типа Pentium-166 легко совладает со всеми графическими эффектами Team Apache. Без акселератора, повторяю, за эту игрушку не стоит и браться.

Звук вполне под стать графике. Во-первых, он трехмерен, во-вторых, его много, в-третьих, он реалистичен. Все.

Последний пункт — multiplayer. Наличествует, и какой! Стандартный deathmatch, захват флага, кооперативное или head to head прохождение миссий, командная игра, атака/оборона конвоя. Весь комплект доступен как по IPX, так и через Internet. А вот режима Pilot/CPG по понятным причинам нет — а жаль.

Резюмируя, можно сказать, что, хотя игрушка и не претендует на звание самого реалистичного симулятора, играть в Team Apache достаточно интересно. Поклонникам высокореалистичных симов этот продукт едва ли подойдет, а вот любителям динамичных main-stream симуляторов он наверняка придется по душе. Рискну предположить, что в смысле увлекательности Team Apache обходит Comanche, а по играбельности, пожалуй, превосходит Longbow. Что, собственно, и требовалось доказать. Слово за Apache/Havoc — ждем-с.

Кирилл Телятников



Игровой интерес ●●●●●●●●
Графика ●●●●●●●●●
Звук и музыка ●●●●●●●●
Реализм ●●●●●●●●
Рейтинг 8.2

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно



RPG • ADVENTURE



SEPTERRA CORE

Жанр	RPG
Издатель	Top Ware
Разработчик	Valkyrie Studios
Дата выхода	начало 1999 года
	Windows 95

На сегодняшний день в разработке находятся сразу несколько многообещающих ролевых игр (Baldur's Gate, Swords and Sorcery и т.д.), и похоже, что кроме них нам будет предложено еще одно увлекательное приключение, которое перенесет игроков в невероятный, фантастический и нереальный мир Septerra.

Выдайте сценаристу премию

Давным-давно, когда миром правили боги, Создатель сотворил "чудо вселенной" — планету под названием Septerra. И нет ни в одной галактике более загадочного и странного мира — он состоит из семи раздельных слоев, каждый из которых вращается в противоположном направлении относительно соседних. В центре планеты находится огромный биокомпьютер, управляющий движением слоев.

Старинные легенды гласят, что Создатель сотворил этот мир в надежде, что человечество сможет унаследовать его способности, когда Он уйдет. И вот, им была создана пара ключей, открывающих дорогу к дару создателя — королевству рая. Но однажды, словно из ниоткуда, возник страшный демон Гемма, желающий овладеть божественными знаниями. Подобно чуме он обрушился на молодую планету и похитил ключи к ее сердцу, надеясь обрести невиданное могущество. Создатель отправил своего единственного сына — Мардука, вершителя божественного возмездия, на бой с ненавистным исчадием ада. Страшная битва длилась ровно сто дней, и Мардук одолел демона Гемму. Но в то время он не решился отдать людям ключи от рая, понимая, что человечество еще далеко от понимания мировой гармонии и не сможет правильно воспользоваться даром. Тогда он спрятал ключи в укромном месте, чтобы однажды, через миллионы лет, в момент страшной опасности, их можно было найти. Силы, которые скрываются за дверью, отворяемой этими ключами, смогут предотвратить любую катастрофу, помогут человечеству встать на новую ступень развития.

И вот, настало время исполнения древнего пророчества...

Загадочные миры

Запустив игру, вы сразу же очутитесь в мире, в котором привычные законы физики не работают, позволяя континентам планеты вращаться по различным орбитам. Каждый континент представляет собой закрытую экосистему с технически и биологически развитыми обитателями.

Верхний уровень является домом древнего общества Избранных. Как и положено существам, носящим такое название, живут они по-барски — потребляют огромное количество энергии и сбрасывают миллионы тонн промышленных и бытовых отходов на уровни, находящиеся ниже. Именно представители этого мистического сообщества обнаружили оба ключа. Теперь они готовятся к спуску на нижние уровни для поиска легендарного центра планеты.

Вам придется играть роль девушки по имени Майя, собирательницы утиля со второго уровня, находящегося прямо под континентом Избранных. И вот, вы, простая жительница бедного уровня, оказываетесь втянутой в страшную войну, которая началась при вторжении Избранных на территории соплеменников Майи. Захватчики намного опережают жителей всех нижележащих уровней в техническом отношении, их боевые крейсера сметают целые поселения несколькими залпами. Майя решает спуститься вниз, чтобы предупредить обитателей остальных континентов о надвигающейся угрозе полного уничтожения и объединить их усилия по сопротивлению.



Вам будет противостоять лорд Доскиас и его легионы бесстрашных солдат. Доскиас уверен, что борется за правое дело (назовите мне хоть кого-нибудь, кто так не считает :)), смыслом его жизни стало выполнение древнего пророчества — ничто и никто не помешает лорду разгадать все тайны загадочного центра мира. Но безумное желание завладеть божественной силой



Майя
Молодая собирательница утиля, которой суждено стать ключевой фигурой в войнах мира Septerra. Ей придется принести в жертву очень многое, чтобы спасти свой мир от разрушения.



Лед
Эта девушка служила в армии механиком, но однажды вследствие несчастного случая лишилась обеих ног, которые были заменены на специальные протезы. Обожает приключения, часто бросается в опасные авантюры против воли отца — генерала Кэмпбела.



Доскиас
Лорд Избранных, верящий в то, что он является прямым наследником Мардука, легендарного героя мира Septerra. Он пытается повторить путь великого предка, но тем самым лишь приводит свой мир на грань уничтожения.



Грабб
Майин друг детства, специализируется на починке сломанной техники и изобретательстве. Ненавидит, когда машины, созданные им, используются не по назначению.



Раннер
Робот, собранный Граббом для сбора мусора в экстремальных средах. Очень ценный союзник в любом бою.

Селина

Доскивс подобрал на улицв маленькую девочку и воспитал из нее неукротимую воительницу. Но послв того, как тот обратил свой взор нв другую девушку, Селина возненавиделв вго и встала на сторону Майи. Сможет ли она забыть свою любовь и убить Доскиаса?



Корган

Воин, поклявшийся отомстить за гибель своего народа, принявшвго смерть от рук Селины — генерала врмии Избранных.

Араим

Специальный агент Араим потерял обе руки во время одной из боввых опврвций. Поняв, что инвалиды никому не нужны, он смог достать себв кибернетические протезы и ствл наемником, продавая нанимателю свое искусство убивать.



Баду

Представитель расы слвборазвитых туземцвв с одного из нижних уровней. Его цель — защитв родных звмель от орд захватчиков, которые рассматривают расу Баду лишь как источник покорных рабов.



Лобо

Боевой робот, перепрогрвммированный старым механиком нв свободный выбор действий. Разумная машина решила использовать свои нввыки по прямому назначению и стала пиратом.





затмило его разум. Septerra устроена так, что только раз в сто лет все семь слоев планеты выстраиваются определенным образом, что позволяет достигнуть центра планеты. Доскиасу же некогда ждать, он хочет получить все прямо сейчас, тем самым подвергая весь мир страшной опасности. Кто знает, что может произойти, если нарушить равномерное вращение континентов?

Только вы можете сорвать его планы. Постепенно, путешествуя по миру, вы найдете многочисленных друзей, которые помогут добраться до дверей, за которыми скрываются ответы на все вопросы.

Через тернии к Сердцу

На пути к разгадке божественной тайны вам встретятся восемь различных персонажей, которые захотят присоединиться к великой миссии. Каждый из этих героев обладает уникальными характеристиками и боевыми навыками, которые могут пригодиться в различных боевых ситуациях или при решении очередной задачи. Но вы должны всегда оставаться настороже — не все ваши компаньоны окажутся теми, за кого они себя выдают. Некоторые пойдут за вами хоть в ад, другие же могут предать в самый ответственный момент или передраться между собой. Например, Корган и Селина ненавидят друг друга, что может привести к кровавой "разборке". Часто именно от ваших действий будет зависеть психологическое и физическое здоровье членов партии. После прохождения очередного здания непримиримые враги могут и подружиться. Одновременно в группе может находиться не более трех персонажей. Остальные будут находиться в том месте, где вы их оставите, в ожидании нового приглашения. И вот такой, прямо скажем, неоднозначной командой вам придется исследовать более двухсот всевозможных местечек: от мрачных заброшенных руин до непроходимых лесов. Где-то там вы повстречаете восемнадцать уникальных NPC и несколько дюжин простых смертных, с которыми можно будет пообщаться (авторы утверждают, что количество слов в диалогах — около 55000). Сюжет игры не будет линейным, от вашего поведения зависят многие компоненты, в частности, окажут ли вам какую-либо помощь NPC, или же проигнорируют ваше присутствие.

На дороге к божественному знанию вас будут поджидать многочисленные ловушки и опасности. Более тридцати видов врагов окажут активное сопротивление, замедляя продвижение к цели. Это будут как различные пираты, бандиты, солдаты, роботы, так и представители флоры и фауны всех слоев Septerra. Несколько раз придется сразиться с так называемыми "боссами", в чьих карманах наверняка найдется важная информация, которая пригодится в дальнейших путешествиях. Бороться со всеми этими, вооруженными длинными когтями, зубами в три ряда, многоствольными лазерными пушками, монстрами можно не только с помощью такого же набора клыков, когтей и пулеметов, но и используя заклинания (ну какая же ролевая игра без магии, псионики или чего-нибудь похожего). Рано или поздно вам встретятся 25 различных реликвий или "Карт Судьбы" (Fate Cards), на каждой из которых будет написано одно заклятье. Несколько неожиданной и приятной новостью является возможность одновременного использования сразу нескольких карт. При определенной комбинации вы сможете добиться совершенно новых эффектов, а разработчики обещают 124 вида различных заклинаний, варьирующихся от боевых до восстанавливающих здоровье.

Дар Мидаса

Итак, если повезет, вы все-таки доберетесь до Центра мироздания, суперкомпьютера, управляющего всей этой неразберихой, творящейся в мире Septerra Core. Как поступить теперь? Использовать ключи и попробовать управлять умной машиной (все-таки сам Бог писал программные коды ее операционной системы), тем самым подвергнув риску жизни всех обитателей этой мистической планеты? Сможете ли вы решить задачу, сформулированную божественным интеллектом, по силам ли вам правильным образом расположить все семь слоев так, чтобы они образовали тайный символ власти? Хватит ли у вас духу встретиться с самим Создателем и заглянуть ему в глаза? Может быть лучше отступить и спрятать ключи подальше от алчных рук недостойных людей и подождать еще несколько тысячелетий? Именно вам придется решить судьбу миллиардов существ. Подумайте, прежде чем сделать последний шаг, достойны ли вы стать Богом?

Без теологии

Наверняка, все вышеперечисленное звучит очень заманчиво и интересно. Но как все это будет смотреться? На мой взгляд, очень даже ничего при 16 миллионах цветов в режимах 640x480 и 800x600. Пока ничего не известно о звуковом оформлении и анимационных роликах, но, честно говоря, хочется верить в то, что они будут сделаны на уровне современных требований и не подпортят общее впечатление.

Тема борьбы зла с добром, любви с ненавистью, правды с ложью встречалась в ролевых играх уже не раз, пожалуй, даже наметилась некоторая стандартизация сюжетов, положенных в основу RPG. Так не пора ли отойти от уже "звезженных" тем и попробовать себя в роли ключника Святых садов, управляющего Божественными угодьями?

Николай Барышников

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Жанр	RPG
Издатель	Interplay
Разработчик	Black Isle Studios
Дата выхода	середина октября 1998
	Windows 95

В прошлом году в свет вышла ролевая игра под названием Fallout, которая практически сразу же завоевала любовь почитателей жанра RPG. И ее было за что любить: за захватывающий сценарий, за большой и увлекательный мир, исследования которого заняли бы не один день, за прекрасную графику и великолепное звуковое оформление. Были, само собой, и некоторые недоработки, вездесущие баги, но, тем не менее, хорошая игра — есть хорошая игра. И вот достаточно скоро, — Fallout2 находится уже в стадии тестирования, поклонники первой части игры смогут вернуться в мир, переживший ядерную катастрофу. Побродить по полным радиоактивного шлака, бескрайним просторам мрачного будущего, щедро населенного мутантами и хищными представителями фауны



И вновь в неизвестность

На этот раз вы сыграете роль Избранного, прямого наследника выходца из Убежища, того самого, действиями которого вы руководили в первой части игры. Старейшины деревни разрешили вам облачиться в священный костюм Жителя Убежища, принадлежавший еще дедушке главного героя. В довесок к костюму прилагается звание главы племени. Племя, естественно, нуждается в сильном руководителе. Если вы на самом деле Избранный, тогда и в одиночку сможете претендовать на имущество Убежища, получить то, что принадлежит вам по праву крови.

Среди множества диковинок, описанных на пожелтевших от времени страницах Учебника по выживанию, есть один предмет, называемый Garden of Edem Creation Kit или GECKTM (устройство по созданию садов Эдема). Данный механизм, судя по инструкции, способен превратить невзрачные просторы современного мира в божественно красивый сад. В Учебнике по выживанию черным по белому написано, что GECKTM выдается любому жителю Убежища.

С трудом пережив десять лет засухи, племя главного героя осталось практически без каких-либо припасов. Вы должны отыскать легендарное Убежище номер 13 и добыть аппарат, в котором так нуждаются ваши люди. В случае провала миссии весь народ будет обречен на голодную смерть. Вам придется отыскать среди бескрайних радиоактивных пустынь именно то место, откуда так безжалостно был изгнан ваш дед. За Убежищем остался должок, и теперь пришло время платить по счетам.

Но часть старейшин сомневается в ваших способностях и не верит в то, что именно вы сможете выполнить сие важное задание. И перед тем, как отправиться на поиски Убежища, главному герою придется пройти Пещеру Испытаний, иначе старейшины остановят свой выбор на другом кандидате. Но пусть Пещера Испытаний страшит обычных смертных, Избранный справится со всеми задачами. Ни отвратительные создания, обитающие под землей, ни дьявольские ловушки не способны остановить человека с таким уровнем физической подготовки. Преодолевая препятствия, вы станете опытнее и осторожнее, научитесь отличать прижимные плиты, активирующие различные смертоносные преграды, от обычного напольного покрытия. Хищные твари не смогут поохотиться на вас... они сами окажутся дичью, спасовав перед человеческим интеллектом. Подводя итог, можно сказать, что Пещера Испытаний не станет пустой тратой времени, она подготовит вашего героя к опасностям, поджидающим путника в окружающем мире.

К сожалению, вы родились в племени простых фермеров и скотоводов, поэтому оно не может снабдить своего лидера чем-нибудь особенным. Кроме одежды, в которой сюда пришел ваш легендарный предок, есть возможность взять с собой также Pip-BoyTM, оказавшийся столь полезным вашему деду, в его долгих скитаниях по миру. Эти два предмета, да еще верное копье — что еще нужно настоящему приключенцу? Перед выходом из селения вы также получите странную металлическую флягу, совсем непохожую на выдолбленные тыквы, использующиеся в этой местности. На фляге выгравировано священное число "13" и имя некоего божества по имени Vault-TekTM. Из рассказов старейшин известно, что продал им эту священную реликвию один торговец из города Klamath, что в нескольких днях пути от места старта. Первым шагом будет поиск человека, продавшего флягу. Быть может, он что-то знает об Убежище номер 13, где, наверняка, и находится GECKTM.

Старое и новое

Fallout2 не будет кардинально отличаться от своего предшественника. Останется все тот же графический движок, ведь не зря существует пословица: "Пока вещь не сломалась, ее не выкидывают". Вот и разработчики данного проекта не стали вносить глобальных изменений, так как графика первой части практически не вызывала нареканий. Зато, по словам авторов, сюжетная линия игры сильно разрослась. И если первый Fallout можно было пройти где-то за 60 часов (за 25 — при наличии полного описания), то со второй частью придется повозиться не менее 90 часов. Претер-

пел изменения и "разговорный раздел" — теперь можно будет пообщаться с большим количеством персонажей, а размер диалогов увеличится в геометрической прогрессии. Значительно возросло число заданий, выполнение которых станет необходимым для дальнейшего продвижения по сюжетной линии. Если в первой части было всего три основных квеста (найти чип, уничтожить базы мутантов, ликвидировать их главаря) плюс дюжина дополнительных, то на этот раз нас ждет солидная прибавка. Некоторые задания будут доступны только в случае определенного поведения, либо по мере выполнения определенных миссий, другие достанутся лишь игрокам женского пола, за третьими придется как следует побегать. Нетерпеливые игроки получат возможность быстрого перемещения по карте. Они смогут воспользоваться автомобилем, путешествие в котором значительно сократит время, затрачиваемое на перемещение между различными пунктами, а также снизит вероятность встречи с нежеланными "элементами" (бандитами, хищниками и т.д.). О машине на данный момент известно лишь то, что это "слегка" видоизмененный Шевроле 57 года выпуска. Здесь можно хранить личные вещи, что, само по себе, является достаточно удобным нововведением. Вместе с вами в автомобиле будут разъезжать NPC, находящиеся в "услужении". Авторы также запланировали и кое-какие специальные запчасти, коренным образом улучшающие характеристики транспортного средства.

Перемены коснулись и другой, не менее важной, части любой ролевой игры — сражений. Разработчики кардинально поменяли систему рукопашного боя, что, наверняка, порадует эстетов, предпочитающих кастет пулемету. Полностью переписан AI, отвечающий за тактическое ведение боя. Противник, вооруженный снайперской винтовкой, не полезет в драку и, спрятавшись за спинами товарищей, откроет огонь издали. Powered Armor в сочетании с Turbo Plasma Rifle не гарантирует победы над любым оппонентом — авторы стараются максимально сбалансировать игру. Но, пока это всего лишь обещания — поживем, увидим.

В игре появятся как новые враги (mutants, droids, ghouls, giant lizards, flesh-eating plants), так и друзья, готовые присоединиться к "священной" миссии. Разработчики более тщательно обмозговали систему команд, отдаваемых NPC. Во втором Fallout'е вы сможете отдавать им различные приказы (атакуй, атакуй определенного противника, вступай в ближний бой, и т.д.). Причем подчинение или неподчинение зависит от характеристик и психологических особенностей самих NPC. В идеале, они должны вести себя не как бездумные манекены, а почти как люди, хотя верится в это с трудом. Ну и, наконец-то, появиться возможность надевать всевозможные доспехи на любых персонажей, хотя их изображение при этом не будет меняться. По данному поводу разработчики говорят, что это сделано во избежание возможной путаницы, но, по-моему, они слукавили. Им, как и в первой части, просто не хватило времени и желания на прорисовку всех возможных комбинаций, получающихся при таком переодевании.

Естественно, пополнение вольется и в ряды умений, оружия (M72 Gauss Rifle, M3A1 "Grease Gun" SMG, Louisville Slugger, H&K CAWS, Solar Scorcher), а также брони. Некоторые предметы можно будет использовать совместно с другими, например, лазерный прицел станет недурственным дополнением к винтовке.



Не хлебом единым

Самым приятным сюрпризом для многих любителей RPG станет возможность поиграть не только этаким добряком-суперменом, но и маньяком-детоубийцей. При этом для каждого из двух героев игра будет несколько иной. Разъясним на примере. Допустим, маленький мальчик просит помочь найти его собаку. Если вы "хороший" парень, то, несомненно, окажете помощь ребенку. Но если вы ответите: "Да ну тебя, сам свои проблемы решай!" — то мальчик убежит. А когда вы придете туда, куда смылся его пес, то найдете там только труп. Ко всему прочему в Fallout2 также появилось понятие "карма". Если игрок поможет найти собаку, его карма будет положительной, в противном случае она станет отрицательной. Показатель кармы будет играть значительную роль, и отрицательная карма также может оказаться полезной в определенной ситуации. Например, вы входите в город, показатель кармы находится возле отметки -500. В результате все встречные-поперечные стараются держаться от вас подальше. Они "почувствуют", что вы страшный маньяк, с которым опасно даже разговаривать. Зато всякие бандиты и хулиганы проявят к вам бурный интерес, чуть ли не за кореша считать будут. Поэтому от кармы зависит, например, как вы будете добывать информацию. Игроку с отрицательным показателем проще зайти в местный бандитский притон, а доброму — в церковь или полицию, где с плохим никто и не подумает заговорить. Однако, основная сюжетная линия не изменится, так как даже в том случае, когда вы ведете себя как "злобный паразит", вам все равно нужно спасать от гибели родную деревню. В данном случае будет уместно провести аналогию с AD&D — вы можете быть как lawful good, так и lawful evil, миссия при этом не меняется. Но, в зависимости от ваших действий, поменяется концовка. Если вы навредили шахтерам в городке "Redding", то в конце игры увидите соответствующий мультик. Если вы были "хорошим" парнем, то вы станете шахтером и будете наслаждаться спокойной жизнью, а если "плохим" — то погибнете в шахте. Игру вы пройдете, но узнаете, к каким последствиям привели все недобрые поступки.

Карма также влияет и на многое другое. Она имеет прямое отношение к умениям и навыкам персонажа. При достижении определенного уровня кармы вам станут доступны новые, специальные умения, и кое что еще, о чем авторы пока умалчивают. Супердобрый герой получит определенные возможности, как, впрочем, и суперплохой.

Иной мир

Итак, похоже, что скоро мы снова сможем окунуться в чарующую вселенную Fallout, расписанную в ретро-ядерных красках. Даже если разработчикам не удастся реализовать половину из намеченных идей, игра может оказаться вполне интересной и не затеряется на фоне Might&Magic VI и Baldur's Gate. Даже простое продолжение, так называемый add on, вызвал бы положительную реакцию у игравших в первую часть. Так что будем надеяться на еще более лихо закрученный сценарий, кучу новинок и заковыристые задания.

Николай Барышников

Lineage

Жанр онлайновая RPG
Издатель NC Soft
Разработчик NC Soft
Дата выхода осень 1998 года
Windows 95

Meridian 59, Realm, Dark Sun 3, Ultima-on-line, Underlight, Nexus. Список, конечно, не полный, но тем не менее понятно, о чем идет речь — об онлайновых ролевых играх, которые буквально заполонили Сеть в последние годы.

Каждый автор создает свое детище по-своему. Одни разрабатывают RPG при наличии готовой ролевой системы (Ultima), другие сразу делают сетевую игру. Описываемая RPG — не исключение, ибо южнокорейская корпорация NC Soft, ранее занимавшаяся предоставлением сетевых услуг, пошла именно по второму пути и, в результате, мы получили не совсем то, что ожидали. Diablo'подобная игра, только без режима одиночной игры и с некоторыми интересными особенностями.

"В те далекие времена, о которых не сохранилось никаких точных сведений, в некотором государстве Aden... ля-ля-ля... жили принцы и принцессы, рыцари и ведьмы, маги и воры... ля-ля-ля. И шла вечная война между Злом и Добром, которая... ля-ля-ля. Короче, теперь и вам пора отправиться в этот средневековый мир, дабы... ля-ля-ля."

Впечатляет? Между прочим, это не моя глупая шутка, а текст из заставки игры. Только не спешите перелистывать страницу или откладывать журнал, находясь в полуобморочном состоянии от прочитанного. Как говориться, пациент болен, но не безнадежен, и у игры все же есть определенные достоинства, о которых стоит поговорить.





На златом крыльце сидели...

Открытое бета-тестирование, которое продлиться все лето, дает шанс любому заинтересованному лицу ознакомиться с игрой совершенно бесплатно. Для этого нужно лишь зайти на сервер компании, располагающийся по адресу http://lineage.ncsoft.co.kr, и скачать 13 мегабайт беты. На каждый почтовый адрес приходится по одному герою, которого, в принципе, можно создавать и уничтожать неограниченное количество раз. На выбор представлены 5 типов персонажей.

Принц (принцесса) — отличный лидер и хороший воин, но у него серьезные проблемы с магией. Рыцарь (рыцарь-женщина) — практически не умеет пользоваться заклинаниями, зато это идеальный боец, который может использовать любые доспехи и оружие. Эльфийка — лучник. Все они обладают стандартным набором атрибутов: сила, интеллект, ловкость, мудрость, телосложение и харизма; а также некоторыми дополнительными, такими как уровень опыта, повышающийся при уничтожении всевозможных противников, показатель защиты, понижающийся при использовании более качественных доспехов, здоровье и мана. Навыков у героев пока нет, но расстраиваться не стоит, ибо и они скоро появятся.

После выбора типа и имени процесс создания персонажа неожиданно заканчивается (отредактировать параметры вам просто не дадут, хотя теоретически такая возможность есть), и начинается игра.

33 квадратных метра

Пока игровая вселенная представлена лишь небольшим островом, соседствующим с огромным материком, который в будущем и станет основным местом военных и прочих действий, а передвижение будет осуществляться при помощи водного транспорта. Все игроки начинают свой путь в одной точке, в самом центре единственной деревни, так что обилие персонажей на старте может несколько удивить. Но, как только вы выходите за пределы населенных территорий, дышать становиться легче, так как остров хоть и невелик, но свободное место там всегда найдется. Пару раз мне удалось даже заблудиться и пришлось перезагружаться, хотя на этом проблемы с самоопределением закончились.

Время в игре течет медленно, а вернее, с той же скоростью, что и в реальной жизни. Есть ночь, когда игру действительно сложно отличить от Diablo, и без источника света, например, лампы, делать просто нечего, так как видны лишь смутные очертания зданий. Есть, соответственно, и день, который в полной мере демонстрирует достоинства графического движка — яркие краски и четкость изображения. Для того, чтобы вы без труда смогли определить время, на экране присутствует индикатор, показывающий движение Солнца и Луны.

Качество прорисовки объектов достаточно высоко. Радует глаз анимация персонажей и монстров. Каждый вид оружия нарисован весьма детально, присутствуют красивые динамические тени, а поверженный враг разлетается на кусочки, разбрызгивая кровь, кстати, не всегда красную.

Инвентарный номер

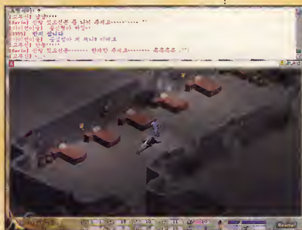
Количество доступных предметов тоже впечатляет. Оружие всех стран и эпох: примитивные ножи и дубины, простые и двуручные мечи, топоры и секиры, луки и копья, спецкомплекты

ниндзя и ... ружья. Да-да, именно так. Слава богу, дело не дошло до танков или пушек, как это было в Thunderscape, где мой полудохлый эльф таскал с собой настоящую ручную пушку (!!!), которая в бою оказалась намного полезнее, чем меч.

Для лука нужны стрелы, что, конечно, логично, но весьма неудобно. Классификация оружия и прочего добра ведется на "расовом" уровне. К примеру, есть short sword и orcish short sword, различающиеся по своим параметрам. Доспехи классифицируются как по материалу (сталь, кожа, бронза, кристаллы), так и по технологии изготовления (кольца, чешуйки, пластины и т.д.). Поверх доспехов можно надеть еще и накидку, которая тоже изменяет уровень защиты. Прочие виды предметов, а также заклинания пока попадаются крайне редко, так что и говорить о них сейчас бессмысленно. Однако разнообразие оружия и брони не может не радовать. Остается только надеяться, что и предметов с заклинаниями в игре будет не меньше.







Противники взяты из скандинавской мифологии. Орки, гномы, каменные големы, оборотни, летучие глаза, мертвецы (более 10 видов) — все они ведут себя очень активно, заходят со спины, нападают группами, а наиболее сильные могут убить одним ударом. Пока в разработке находиться и такой важный для RPG элемент, как NPC, которые будут представлены ангелами, жителями городов и драконами.

Цвет Солнца — цвет смерти

Созданная корейцами игра, естественно, знает не только английский, но и корейский языки, так что разговоры и имена выглядят необычно, но вполне приемлемо. Но главное не то, на каком языке написано имя персонажа, а то, каким цветом. Дело в том, что персонаж может быть злым, добрым или нейтральным. И если к вам приближается персонаж с именем желтого цвета, то лучше скорее убегать, особенно, если он не один, так как это pk-игрок, и ему все равно, кого убивать. В связи с мультиязычностью игры возникла и еще одна интересная особенность — противостояние англоязычного и корейского лагерей. Конфронтация стала настолько масштабной, что разработчики собираются подключить к системе второй сервер и разделить враждующие стороны.

Вообще-то, Lineage — раздолье для pk-игроков, так как никаких ограничений на этот вид деятельности не накладывается. Например, прежде чем я нашел первого компьютерного противника, мой труп трижды становился добычей этих добропорядочных граждан. Появилось желание отправить на тот свет десяток невинных игроков? Включаем команду "/pk", и вперед. Только учтите возможные последствия такого шага — обратной дороги нет. Отключить указанную опцию нельзя — таковы правила. Хорошие и нейтральные персонажи имеют ряд преимуществ: к примеру, некоторые разновидности монстров не будут на них нападать первыми. Многие NPC также учитывают этот показатель.

Чего вам надобно?!

Действительно, что вы хотите от молодой и бурно развивающейся компании, у которой за спиной нет огромного опыта, квалифицированных кадров и финансовых ресурсов Origin? Потенциал у игры есть, а остальное — дело техники. Достаточно ознакомится с нереализованными пока возможностями, чтобы в полной мере представить себе вероятный результат вложенного разработчиками труда:

– В Lineage смогут играть свыше 10000 игроков одновременно. Игра работает сразу на трех серверах, каждый из которых выполняет свою функцию: глобальное управление игрой, поведение NPC, хранение данных об игроках.

– Разнообразные погодные условия: дождь, снег, облачность. Большое разнообразие ландшафтов. Еще несколько классов персонажей: Вор, Маг, Эльф.

– Социальная жизнь основана на гильдиях и противостоянии отдельных персонажей. Развитая экономическая модель средневековья.

– Многоязыковая поддержка: корейский, английский, немецкий, французский, китайский, японский. Хмм.. где же русский?

Что ж, время покажет, превратиться ли существующая аркада в обещанную авторами RPG с элементами стратегии, где можно захватить город орков и управлять им по собственному усмотрению. А пока... это всего лишь одна из многих игр, возникших за последнее время на просторах Сети.

Veles



Of Light and Darkness
The Prophecy

Жанр Apocalyptic Real-Time Adventure
Издатель Interplay Productions
Разработчик Tribal Dreams и Heartland Enterprises
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется P133, 32 Mb RAM
Windows 95

Передо мной стоит сложная задача: рассказать о самой противоречивой игрушке, попавшейся мне за всю компьютерно-игровую жизнь. По мере ознакомления с Of Light and Darkness (OL&D), мой большой палец то опускался книзу в однозначном "мастдае", то указывал в небеса. Попробую пояснить, почему.

Десять секунд — полет нормальный

Выйдя из затемнения, последовавшего за нажатием кнопки "New Game", вы оказываетесь в странном месте неизвестно где. Сзади — сцена, прямо перед носом болтается чертик, только что выскочивший из коробки. По обе стороны — громкоговорители стереосистемы, через которую идет трансляция из зала суда: Темный Властелин претендует на наше следующее тысячелетие.

Затем голос из радиоприемника объявляет, что вы — Избранный, которому предстоит предотвратить конец света. Пол уходит вниз и вы безо всяких дальнейших пояснений оказываетесь... там, где оказываетесь.

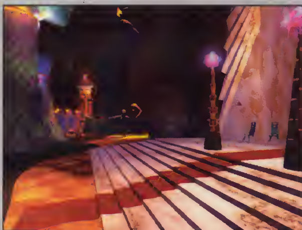
Полный сюрприз

В даль уходят улицы странного пустого города — звездное небо, неоновые рекламы, вычурная архитектура зданий, словно сошедших с полотен какого-нибудь авангардиста.

В некотором смысле так оно и есть. Декорации и фоны Of Light and Darkness нарисовал знаменитый французский художник Жиль Брувель. Получилось очень красиво. Поначалу — просто дух захватывает.

Виртуальные источники света расставлены уверенной рукой профессионала, текстуры отрисованы во всех деталях, благодаря специально разработанному движку, графика высокого разрешения предстает именно в тех красках, в каких задумывалась (несмотря на 256-цветную палитру!).

Анимированные переходы, вставки и детали безо всяких швов входят в статичные картинки, в которых можно, как в Zork Nemesis, поворачиваться на 360 градусов, а иногда — взглянуть вверх или вниз, наблюдая все прелести ровного и кристально-чистого панорамирования.



Цвета, свет, тени, формы, текстуры и ракурсы превосходно дополняют друг друга: в качестве интерактивного альбома сюрреалистической компьютерной живописи Of Light and Darkness безупречна. Отлично, ставим в рейтинге "9" за графику. Как насчет игры?



Главная тайна конца света

Более зашифрованной игрушки, чем Of Light and Darkness, я еще не встречал. Поймите меня правильно. В игре может не быть вразумительной предыстории. В конце концов, это старая беда жанра adventure. В конце концов, многие реальные приключения начинаются по принципу "очнулся — гипс". В конце концов, все недоговорки, как правило, выясняются по ходу дела, методом проб и ошибок.

"Как правило" — значит "в других играх". Прежде чем играть в Of Light and Darkness (если, конечно, вы не собираетесь просто любоваться на электронные красоты), придется вдоль и поперек изучить демонстрационный режим или же как следует проштудировать имеющееся на диске руководство.

Уж и не знаю, что хуже. Руководство выглядит так, будто из него аккуратно удалили половину страниц, а проведя за демонстрационной игрой два часа, я хоть и разобрался в происходящем, зато начал испытывать стойкое отвращение ко всей этой замечательной сюрреалистической графике. Играть "взаправду" уже не хотелось.

Что же делать Избранным?

Для победы над Темным Властелином, необходимо изгнать из города его приспешников — духов наиболее отличившихся грешников всех времен и народов (от жрицы из Атлантиды до современного серийного убийцы Джона Вэйн Гаси).

Призраки отвечают за работу семи Мистических Устройств, которые должны вызвать на планете семь катастроф — от мировой войны до смещения земной оси. Чем больше призраков вы изгоните, тем менее серьезным окажется грядущий армагеддон. Если в итоге удастся отправить в бездну самого главного злодея и освободить захваченную им танцовщицу, то конца света и вовсе не случится, а на Земле наступит тысячелетие благоденствия.

Собственно, масштабами бедствия и различаются те десять концовок, о которых так много говорили в Interplay Productions. (Перевожу: финальные ролики в игре практически одинаковы.)

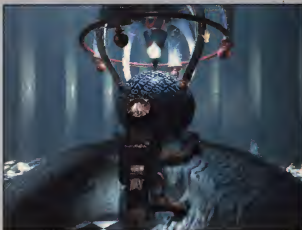
Экзорцизм для начинающих

Для изгнания призрака требуется найти предмет, связанный с историей его преступления и собрать несколько цветных шаров, комбинируя которые можно получить световую вспышку одного из семи цветов (каждое приведение изгоняется определенным цветом). Выяснив, в чем же состоит прегрешение призрака, необходимо добраться до соответствующей данному греху комнаты, и произвести ритуал — выбрать в инвентаре предмет и шары, а затем нажать пробел. Считайте, что враг изгнан. Вас развернет лицом в его сторону и вы увидите, как полупрозрачная маска призрака скорчится в невразумительной гримасе и с хриплым "Аааа!" растает в воздухе.

Все просто до примитивности: шары для получения цветных вспышек валяются прямо на улицах и появляются вновь по мере использования, а артефакты приведений встречаются в специально отведенных для этого местах.

Теоретически, самым интересным должен бы был оказаться процесс выяснения истории призрака — этакий сбор улик и доказательств а ля Шерлок Холмс и компания. К несчастью, определить, в чем же виновен тот или иной негодяй, ***изнутри*** игры практически нереально. Можно, конечно, ткнуть курсором в туманную маску, узнать, что говорят артефакты и даже услышать голоса жертв, но, увы, каждый из персонажей и объектов озвучен одной-единственной невразумительной фразой. Приходится прерываться и заглядывать в руководство, где приведена подробная история каждого из злодеев. Вот такой криминально-мистический здютеймент с ответами в конце учебника.

Игра разбита на три уровня, но заниматься на них придется одним и тем же. Разве что призраков станет больше, а изгонять их будет сложнее. Например, на третьем уровне они станут не просто загораживать дорогу и требовать назад свои артефакты, но еще и очистят inventory, лишив вас всех запасов. В редких случаях потребуется использовать ключи для отпирания дверей, а на самом последнем этапе — решить задачку на комбинирование цветных шаров. Все вместе — довольно однообразно и к началу второго уровня надоедает окончательно.

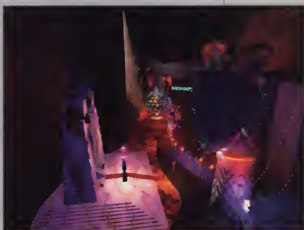


Обидно, а ведь нам обещали, что благодаря случайной генерации персонажей, можно будет хоть сотню раз играть — и все с прежним интересом. Увы, в каждой новой игре меняются лишь цвета вспышек, да исходное расположение некоторых артефактов. Короче говоря, если вам интересно пугать привидение Ивана Грозного в первый раз зеленым, а во второй красным светом, то флаг, простите, шар вам в руки. Если нет — повторное прохождение не имеет смысла.



Бред в реальном времени

Теперь о самом спорном — достоинстве или недостатке — смотрите сами. Все описанные выше действия необходимо совершать в реальном времени. На мой взгляд, это обстоятельство делает Of Light and Darkness просто-напросто неиграбельной. То есть не играбельной как adventure, превращая ее даже не в 3D action, а в посредственную аркаду.



Понятно, почему предлагаемые загадки так примитивны — на что-то более сложное у игрока просто нет времени. Между прочим, в разряд более сложного попадает практически все, кроме перемещения по городу и сбора артефактов. Когда идет отсчет последних оставшихся до конца света секунд, бегать из комнаты в комнату и изгонять призраков яркими фейерверками еще можно, а вот с личными делами прОклятых знакомиться, или за сюжетом следить — уже нет. Например, видео-вставки про то, как Темный Властелин пытается перетянуть на свою сторону похищенную танцовщицу, мне приходилось просто пролистывать — слишком дорого время, чтобы тратить его на сюжетную линию, не имеющую к процессу игры никакого отношения.

Впрочем, видеоролики можно и в прогулочном демо-режиме посмотреть, а истории прочитать в руководстве. Очень удобно: игра отдельно, а сюжет отдельно. Как в DOOM.

Of Suxx and Rulezz...

Жанр Of Light and Darkness обозначен как Apocalyptic Real-Time Adventure — очень, на мой взгляд, правильно. Игра выглядит так, будто Армагеддон уже произошел, и мы имеем дело с его последствиями. Отдельные части, болтающиеся в постапокалиптическом хаосе, сами по себе прекрасны (вот голова статуи, вот ножка курочки), но друг с другом никак не вяжутся. Графика превосходна, но в условиях игры на время тормозит и быстро надоедает. Загадки оригинальны, но решаются при помощи руководства. Сюжетная линия есть, только никакого отношения к процессу игры не имеет. Видеовставки сделаны на "отлично", но смотреть их незачем. Финалов десять, но все одинаковые. И так далее. И тому подобное.

Шедевр, да только неиграбельный.

Василий Андреев

Игровой интерес	●●●
Графика	●●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●
Рейтинг	6.5

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: необходимо

Sanitarium

Жанр	Adventure
Издатель	ASC Games
Разработчик	DreamForge
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Sanitarium буквально заставил обратить на себя внимание еще на уровне демо-версии. Красивая графика в изометрической проекции а-ля Diablo, хорошвя озвучка и интригующий сюжет... что еще нужно, чтобы достойно поразвлечься?

Там, где галлюцинации переплетаются с реальностью

Кзалось бы, сюжетная завязка Sanitarium'a не блещет особой оригинальностью: ну, попадает главный герой в автокатастрофу; ну, оказывается после этого в психушкв, совершвнно ничего не помня, даже собственного имени. Как вы думаете, что будет дальшв? Бестолковые разговоры с пациентами, увещевания санитаров, издевательства над больными и отчаянные попытки вырваться на свободу? Да, отчасти будет и это. Но только отчасти.



Интрига игры строится совсем на другом — на внутреннем переживании персонажа (выражающемся в галлюцинациях, снах, грезах, видениях — называйтв это как хотите) и связи этих переживаний с "объективной реальностью, данной нам в ощущениях". Сказанное означает, что вам предстоит действовать даже не столько в унылых стенах психушки, сколько в собственном внутреннем мире, где каждый "объект" служит символом какого-то материального предмета или реальной связи во внешнем мире (прямо по Фрейду, или кто там еще?). Круто?! Вроде не припоминается игры, которая эксплуатировала бы подобный подход (по крайней мере, так сильно).

Реализовано это следующим образом. Вся игра разбита нв 9 эпизодов, связанных только общей сюжвтной линией. Каждый эпизод предстает как бы отдельным квестом со своими персонажами, "предметами" и задачами. Место действия квестов чередуется: психушка, внутренний мир, снова психушка, снова внутренний мир... Причем все сдвлано так мастерски, что только задним умом (пройдя гдв-то половину игры) начинаешь понимать, что второй-то квест происходил а "нереальном мире". Более того, все события внутреннего мира являются отражением чего-то происходящего в мире внешнем, как бы более "реальном". Трудно конкретнее пояснить, что все зто значит. Впрочем, если вы смотрели фильм "Лестница Якова" (кажется, он дажа получил нескопько "Оскаров"), то можете прөдставить, о чем я говорю. Только сюжет Sanitarium'a чуть пожестчв, с явным уклоном в сторону "хоррор", но не переходя в жанр ужастика.

События в игре разворачиваются совершенно непредсказуемым образом. Невозможно заранее предугадать, что вас ждет в следующем эпизода. (А побываете вы двже в образе маленькой девочки, древнего аоина-ацтека и четырехрукого циклопа.) И зто при всем том, что игра до безобразия линейна! Нет разных концовок или альтернвтивных путей развития событий — всего того, что стало модным в последнее время. Но, скажите на милость, можно ли написать классный детектив с ветвящимся сюжетом, и чтобы при этом любой "вариант прочтения" был одинаково захватываающим? А Sanitarium построен как раз на принципе детектива, когда лишь постепенно,



из массы разрозненных даталей начинает вырисовываться общая картина происходящего. (Лишь к самому концу игры наш герой вспомнит свмое важное, что он узнал непосредственно перед автокатастрофой.) Создается двже впечатление, что сначала был написан целый детективный роман, который затем был воплощен в игру. (Сходство подчеркивается еще и тем, что игровые эпизоды называются главами.)

Разговорный квест

Предметов в игре нв много (в каждом эпизоде не больше дюжины), причем используются они совершенно однозначно (что согласуется с однозначностью сюжета), а после использовния исчезвют. И применяются они "по пря-

мому назначению". (Что может быть естественнее, чем с помощью шланга перелить бензин из бака в канистру?). Чаще бывает сложнее добыть сам предмет, чем догадаться, гда его использовать.

Итак, а "предметной части" все почти триаиально. Но Sanitarium держится не на манипулировании предметами. В силу детективной направленности сюжета главное — это накопление и анализ информации. Так что разговаривать придется с толпами персонажей, причем не по одному разу. Узнав что-либо новое, полезно вернуться к тому, с кем вы уже говорили. Глядишь, в вашем "разговорнике" появится новое ключевое слоао, и аы сможета задать новый вопрос. Более того, все эти разгоаоры могут поалиять на манипуляцию предметами. Например, аы сообщаете персонажу нечто, и он уходит, открывая доступ к какому-то предмету.

Трехмерная бродилка

Свобода передвижений — полная, но, разумеется, в пределах одного эпизода (возвращаться к ранее пройденному эпизоду нельзя, да и на нужно). Впрочам, один эпизод может включать в себя огромные пространства.

В изометрической проекции а-ля Diablo игра смотрится просто великолепно. Все движения плааные (воксельный движок). Проанимирована и окружающая обстановка. Если, к примеру, вы находитесь в заброшенном городе, то видите, как ветер катавт по земле обрыаки газет, а над головой то и дело пролетают вороны.

Музыкальное сопровождение точно передает картину происходящего. В каждом эпизоде есть свой фоновый мотив, создающий и поддерживающий должное настроение. В зависимости от происходящих событий в него могут вплетаться те или иные нотки. Например, угрожающие — в критической ситуации; при этом вдобавок вы начинаете слышать гулкие удары собственного сердцв.

Озвучено буквально все, что может звучать. Если вы идете по гравию, то слышите хруст камешков под ногами, если по траве, то ее шелест и т.п. Более того, звуки нарастают/ослабевают по мере приближения/удаления к их источнику (к примеру, шум водопада). Голоса асех персонажей имеют нужную интонацию (их озвучивало около 20 актероа).

Интерфейс чрезвычайно удобен. Все делается одним щелчком по одной из кнопок мыши (левая — посмотреть, взять, использоаать или поговорить; правая — идти в указанном направлении). Никаких дополнительных окон. В основном меню есть очень полезная опция "посмотреть ранее виденный ролик". Эти ролики — отрывочные фрагменты воспоминаний вашего героя, которые вам обязательно захочется пересматривать по мере прохождения игры.

Action and puzzle

Разработчики заявили, что их adventure, мол, с элементами action. Это не совсем так или совсем не так (смотря что подразумевать под action). Эти элементы скорее можно назвать аркадными, и попадаются они крайне редко. Например, вам предстоит, пробираясь по огороду, отбиваться от налетающего воронья. Для этого надо просто успевать вовремя щелкать кнопкой мыши — и все дела! Причем "умереть" вы не можете а принципе. Даже если вороны вас и заклюют, вы "воскреснете" в начале маршрута, тогда как убиенные вами твари — нет. Тогда, спрашивается, зачем нужно было все это вводить? Но такого вопроса просто не возникает — столь удачно вписываются аркадные элементы в игровой процесс.

Столь же органично вплетаются и головоломки. (Например, чтобы выбраться из морга, надо разобраться в механизме открывания двери.) Всего их около десятка, начиная от самых примитивных (красный кабель вставляем в красное гнездо, желтый — а желтое, черный — в черное; и кто бы мог догадаться? :)) и заканчивая теми, где действительно надо пошевелить мозгами, и даже поскрипеть ими же. При этом загвоздка состоит в том, чтобы догадаться, что же, собственно, нужно делать. После этого, как правило, головоломка решвется элементарно.



Эпитафия за здравие

Итак, Sanitarium — прекрасная игрушка с захватывающим сюжетом и тщательно подобранными и проработанными деталями. Единственно, в чем можно упрекнуть эту адвентюру — относительная легкость прохождения. Конечно, это далеко (и очень далеко) не Myst. Но, признайтесь, вы прошли Myst до самого конца самостоятельно? А Sanitarium по силам даже начинающим. Причем возможность "затыков" исключена в принципе — вас не могут убить, и вы не можете ошибиться в применении предметов.

Все удовольствие растягивается на 3 CD, так что даже самому матерому квестовику гарантировано не менее 20 часов увлекательного времяпровождения.

Игорь Савенков



Игровой интерес	●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Рейтинг	8.2

Время освоения: от 0 до 5 минут
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Восьмое путешествие Синдбада
Проклятие Карамогула

Жанр	Quest
Издатель	Азия
Разработчик	Ivory Intellect
Системные требования	486DX4–100, 12 MB RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 16 MB RAM, 8x CD–ROM Windows 95

На поверку игра оказалась слабее, чем при первом знакомстве. Все таки хотелось гораздо больше. Но реальность всегда хуже, нежели мечты...

Субстрат

Буду краток — новых, кружащих голову достоинств в игре не обнаружилось, старые описаны в Preview в предыдущем номере, а долго и нудно все пересказывать совсем не хочется. Игра представляет из себя квест — точнее, "бродилку" в непосредственном значении этого слова. Рисованная плоская графика, "сказочный" антураж, хорошо проанимированные персонажи — вполне пристойная основа для создания добротного квеста. История такова: купец Синдбад, корабль которого потерпел крушение, оказывается на острове, насыщенном разнообразными "чудесными" вещами — джинами, волшебными раковинами, останавливающими бурю жезлами и т.д. Побродив по острову, Синдбад доходит до дворца, где выясняет, что у султана пропала — похищена, ясное дело, — дочь. Султан просит Синдбада найти дочь, в награду обещая корабль, на котором герой сможет добраться до дома. Синдбад берется выполнить задачу.

Неплохая анимация. Весьма. Местами симпатичные персонажи. Удобный интерфейс — весьма и весьма удобный интерфейс; правда, есть некоторые минусы с inventory: с ним не очень удобно работать, если много предметов. Хороши некоторые мелочи: если надо рассмотреть предмет, он дается на исследование некоему мудрецу в правом углу экрана, и мудрец рассматривает его через лупу. Практически не приходится искать запрятанный в непонятный угол экрана новый location. В общем, достоинств много, но нельзя забывать и про недостатки.







Работаем руками

Дело в том, что сама игра — игровой процесс — сделана топорно. Не столько даже халтурно, сколько топорно: не небрежность даже чувствуется, а просто отсутствие прикладывания головы. Разберем по пунктам.

Пункт первый: загадки абсолютно не логичны. То есть часто можно или угадать, или найти экспериментально: какая бы то ни было предварительная информация, подсказки, отсутствует. Завязка на сюжет не спасает: можно, конечно, допустить, что на волшебном острове над Синдбадом не летал бы все время попугай и не кричал бы: "Сейчас не бери эту штуку! Пойди сначала поговори с тем мужиком и нажми на ту кнопку; тогда тебя не убьет"; можно допустить, что Синдбаду пришлось бы о чем-то догадываться и т.д.; но речь же идет об игре. Кто-нибудь нарисовал то небольшое сияние, которое исходило от волшебной лампы, пока она была опасна, и которое исчезло, когда ее стало можно взять в руки. Кто-нибудь дал игроку возможность догадаться, что именно этот в меру понятных форм предмет нужно брать не голыми руками, а через тряпочку? Можно, конечно, допустить, что Синдбад погибал

бы, не будь он особо догадлив; но игроку—то где проявлять догадливость? Ни предварительных подсказок, ни ориентации на общечеловеческие ценности (из серии "яблоньке надо помочь, тогда хорошо будет"), ни, наконец, надписи "Опасно! Думай, как обезвредить" — ничего. Экспериментально или за счет интуиции.

Да. В квесте есть места, в которых Синдбад может погибнуть. Таких мест больше, чем одно, больше, чем два, и даже больше, чем три. Вроде бы, учитывая общую нелогичность задач, должно раздражать — все время перезагружайся; но, как ни странно, именно эти места создают playability. Сейчас продолжим разбор по пунктам и объясню, каким образом это происходит.

Продолжаем. Пункт второй. Игра простая. Вот загадки нелогичные — а игра простая. Дело в том, что она до неприличия линейная; и метод решения "перебором" упрощается за счет небольшого количества доступных экранов и доступных вещей. Представьте "Пилотов" с одним предметом на каждом экране. "Синдбад" в пределе (плюс пазлы). Временами предметов становится больше и перебор усложняется, но все равно он вполне осуществим. Получается совсем скучно — что за квест? И вот тут на помощь приходят "тупиковые" ситуации.

Когда играешь в квест, хочется, чтобы был какой—то интерес: чтобы, например, думал—думал, а потом вдруг догадался: "Так это же надо отдать тому, чтобы он потом дал нам то—то!" Или чтобы все было логично и просто, но зато сюжет — на "ура". Или еще как нибудь. Вы будете смеяться, но эта лотерея с предметами и гибелью Синдбада в качестве возможного исхода тоже может захватывать. Когда в очередной раз что—нибудь не так сделаешь и на экран вылетает птица, думаешь: "Да что же здесь сделать—то?", — и по новой, и по новой. Специфическое удовольствие. Специфический способ удержать игрока; но способ.

Вот такая ситуация. Пунктов два; но каждый из них вполне можно назвать страшным грехом для квеста. Нелогичные загадки и возможность пройти перебором — что еще надо, чтобы запороть игру. Есть свои плюсы; есть и минусы. Чего больше, первых или последних — решать вам.





Итого?

Кому порекомендовать "Синдбада"? Квестерам? Нет, опытному квестеру это вряд ли понравится (мне знакомые любители квестов игру не хвалили). Неопытным игрокам? Вполне. Так сказать, для введения в жанр квестов. Потому как, при ближайшем рассмотрение, замечаешь, что Синдбад придерживается всех канонов своего жанра, установленных еще в King's Quest. Получилась, правда, несколько простовато, некоторым игра может показаться прямо таки примитивной. Можно просматривать, можно не полениться решить все загадки, чтобы узнать, что там будет дальше, и под этим соусом можно играть в "Синдбада". А вот как замудренный квест — это не проходит.

Жаль. "Восьмое путешествие..." — технически качественный российский мультяшный квест; чем не повод для неплохих продаж? Вообще говоря, можно допустить, что продажи будут, и даже принесут прибыль издателю. Можно допустить, что купивший не пожалеет: "Синдбад" сделан неплохо. Но банально, а где это видано, чтобы банальный квест стал хитовым. Иными словами, красивая игрушка для детей.

Гуру Брамин

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●
Рейтинг	6.7

Время освоение: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Journeyman Project 3
Legacy of Time

Жанр	Quest
Издатель	Red Orb Entertainment
Разработчик	Presto Studios
Системные требования	P–90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P–133, 24 Mb RAM Windows 95

"Это же доктор Эллиот Синклэир! Тот самый, кто изобрел машину времени. Тот, кого ты видел в тюрьме <...> Ты понимаешь, что это означает?! Лысина передается по наследству!"

Кейдж бродил по этому острову уже 15 минут. Лестница в башне обрывалась на уровне его роста, и забраться по гладким стенам без подручных средств было непросто; искать же следы на соседних островах он не видел смысла — и интуиция, и Мишель подсказывали, что все дело в этой самой полуразрушенной башне. Кейдж еще раз обошел все закоулки. Ничего — только закат да последний атлант, спасающийся бегством из Атлантиды. "Что же делать, Артур?" — спросил Кейдж робота. "Дурак! Смотрел бы ты под ноги!" — прозвучал полный житейской, кристально чистой мудрости ответ.

Галопом по Европам

Веревка действительно лежала прямо под ногами — нужно было только меньше дорожить гордой осанкой человека из будущего. Кейдж забрался на лестницу, взбежав по ней, вылез на крышу, осмотрелся — и увидел временной год, вновь нарисованный у самых его ног. И вовремя — через 20 секунд исчезли и код, и башня, и остров, а сам Кейдж уцелел лишь уйдя в другое время — взрывная волна от атаки внезапно появившегося космического корабля стала последним, что видела Атлантида.

Кейдж понял, что надо спешить. Он уже знал, где надо искать другие части кода; и специфика мест — легендарные Эльдорадо и Шамбала — подсказывала ему, что и там никто не станет с ним церемониться: слишком наглядно была показана Кейджу судьба Атлантиды. Включив воду в колодце, в который приземлился при попадании в эпоху Эльдорадо, Кейдж выбрался на поверхность и нашел способ опустить болтавшийся над обрывом воздушный шар. В кустах неподалеку валялась корзина; поднявшись в воздух, Кейдж проявил чудеса ловкости, перескочил на соседний воздушный шар и вновь еле успел уйти в безвременье — Эльдорадо разделило судьбу Атлантиды.



В Шамбале события разворачивались особенно быстро: недостающая шестеренка приложена к механизму, спуск, открытое палкой окно, третья часть кода и полное недоумение — в стрелявших в него инопланетянах Кейдж узнал Cyrrolian'цев — инопланетных союзников Земли из XXIV века. Уже ничего не понимая, Кейдж вновь провалился в безвременье, и потом — в тот самый 2329 год: именно там, как выяснилось, скрывалась Мишель.



В далеком-далеком будущем...

"И зачем ты нам все это рассказываешь", — поинтересуетесь вы. Закономерный вопрос. Как вы могли догадаться, это не предыстория. Это — кусок описываемой игры, Journeyman Project 3: Legacy of Time; кусок, вырванный непосредственно из игры и (вы будете смеяться) настолько представительный, что с его помощью можно показать большую часть достоинств и недостатков игры. Ниже я именно этим и займусь; а сейчас — еще немного предыстории: терпение — и вы поймете, что же там вообще происходит.

2329 год. Деятельность Temporal Security Agency — конторы, координирующей работу с путешествиями во времени — приостановлена: Земля не хочет ссориться с союзниками. Однако где-то в прошлом осталась одна из агентов TSA, Мишель Визар; и, хотя скрывается она достаточно умело, чтобы руководство пришло к заключению о ее окончательной пропаже, находится человек, преступающий запреты и отправляющийся в прошлое дабы выручить товарища и дать ему по шее. Этот человек — Кейдж Блеквуд, доблестный агент №5, наш герой в предыдущих сериях Journeyman Project. К этим самым сериям я и отсылаю вас за информацией "что было раньше"; а что было потом, вы уже знаете. Да, как оказалось, Мишель вовсе не преступница: та угроза, которая однажды уничтожила три места на Земле, вновь возвращается, и Мишель, доставленную Кейджем в настоящее (2329) и ведомую в тюрьму вполне можно отпускать. Не ослушайся она правил, у человечества не было бы даже шанса спастись — а так получена ценнейшая информация и есть еще целых три диска, на которых спасением человечества мы и будем заниматься.

О самом грустном

Вот в чем фокус — остается именно три диска; а вначале было четыре. И описанные прыжки Кейджа по разным эпохам — это основное содержание первого диска. Пол-но-стью. Иными словами, четвертая часть игры. Игра короткая — пусть даже первый диск с его видеозаставками и прочей шелухой это не четвертая часть, а меньше. Игра короткая и простая — и в этом ее основной

и чуть ли не единственный недостаток.

Вы знаете, обидно. У меня есть много поводов хвалить игру, и я буду это делать, и поставлю ей высокие оценки, и более того — она их заслуживает. Мне птичку жалко. JP3 мог бы стать монстром квестового рынка — а остается просто очень хорошей игрой. Очень-очень хорошей игрой. Но простой и маленькой. Судите сами: в двух местах из трех вашей основной задачей было найти два предмета и места, куда их приставить. Два предмета! В третьем месте — один предмет. А ведь место в данном случае — не локейшен (не экран), а как бы часть (chapter, part и т.д.) Если следовать современным традициям, то игрок должен изныть на каждом из экранов, тридцать раз прокляв тот день и час, когда сел за баранку этого пылесоса и взялся играть в квесты. Очень неторопливое прохождение первого диска JP3 занимает полчаса. Час. Вся игра отнимает даже не день — часа три-четыре. Хорошо, день — если долго любоваться пейзажами и пить много чаю. День большого-большого удовольствия. Очистив совесть и подчеркнув единственный несчастный недостаток существенно больше, чем следовало (а то ведь найдутся плюющиеся по поводу "необъективности"), я перехожу к достоинствам.

Без названия

Если коротко, то достоинствами в игре является все остальное. Начнем с главного: она логична.

Вся та простота, о которой было сказано выше — побочный эффект логичности. Journeyman Project 3 — вещь, в которую можно играть, ни разу не вспомнив о том, что существуют разработчики, которые дураки, которые не умеют придумывать нормальные истории и которые мечтают только о затягивании игрового процесса. Чтобы подняться на стену не нужно брести далеко-далеко и собирать по кусочкам катапульту. Не нужно решать пазл на соседней стене, собирание 15 квадратиков на котором приведет к появлению лестницы, лифта, сауны, пены для бритья и мальчика-швейцара. Не нужно выглядывать маленькую кнопку в хитром рисунке на полу. Нужно найти веревку. Веревка брошена где-то на земле рядом со стеной и представляет собой древнее, общеизвестное средство для залезания на стены. Нужно только ее найти — и, опять-таки, нахождение не требует интеллектуальных изощрений. Если вы оказались в буддистском монастыре, проникнув в открытое палкой окно, оставьте вашу привычку не двигаться дальше, не обшарив мышкой все уголки в локейшене. Смело идите вперед — почувствуйте себя агентом Кейджем Блеквудом, который не играет в квест, а спасает Мишель, — и вы поймете, чем жизнь отличается от парка аттракционов. Нету в этом помещении со статуей Будды туч пазлов, заботливо оставленных тремя исчезнувшими цивилизациями, нет никаких заданий, превращающих ваше продвижение в тягомотную викторину; только вперед — вам остается всего лишь прочесть код. Все! Большое-большое помещение — и ни намека на пазлы. Вы в жизни — в чужой, но жизни; и плотность пазлов в ней — два на историческую эпоху.



Journeyman Project 3 логичен — и более того. В него можно играть, забыв о всякой неестественности. В него можно играть так, как будто все происходит с тобой и на самом деле — и это лучший способ пройти игру. Я очень хочу подчеркнуть это достоинство: в Journeyman Project 3 можно не делать скидок на "это игра" (ну, очень маленькие). В этом и заключается мечта идиота — в том, чтобы действовать в игре так же, как действовал бы в жизни.



Вкратце

Вы знаете стандартные критерии по которым проставляются оценки? Звук, свет, графика там? Если для вас 10 означает "лучше, чем все предыдущие" — смотрите ниже. Если для вас 10 означает "очень-очень понравилось, никаких претензий, отлично", — то слушайте меня сюда внимательно. В Journeyman Project 3 все — на 10 (отдельный разговор об играбельности). Про сюжет особо распространяться не буду: крепкий такой, добротный; если вас не раздражает бредовая фантастика — сюжет отличный (а уж на фоне остальных сюжетов компьютерных игр...) Поговорим-ка мы лучше о графике.

Технически это описывается так: пикселизированное 640-480, 24-битный цвет (16 млн.цв.), обзор на 360 градусов и 180 по вертикали. По сути это описывается одним словом: "безупречно". То есть конечно можно найти повод для придирок, но все они будут формальными. Игра вызывает у меня, человека сухого и прагматичного, желание любоваться. У непосвященных она вызывает высказывание "как в кино". И знать не хочу, как оно сделано. Графика безупречна.

Во-первых, она все же хороша технологически: плавные, практически без глюков повороты и очень быстро. Во-вторых, она опять-таки правдоподобна и реалистична: Атлантида не вызывает ощущения "нет-и-не-будет-и-никогда-и-не-было такого квазифутуристического кошмара". В третьих, она зрелищна: есть такое, одно из важнейших в рассматриваемой ситуации, понятие. Можно долго воссоздавать десятки мрачнейших коридоров и называть это "атмосферой"; можно даже вжиться в "атмосферу" и находить в этом свою эстетику; но бывает так, что задниками просто любуешься, и все тут. Пусть даже технология хуже — а эффект выше несравнимо. Яркое "средиземноморское" солнце и блестящий снег радуют глаз. Плюс ко всему — эффекты: блестящая при определенном угле зрения вода или преломление света при панорамировании солнца. Если сравнивать Journeyman Project 3 с "гигантом трехмерности" от квестов Tex Murphy: Overseer, то последний дотянет до первого разве что по реалистичности, до и то... В остальном же Tex Murphy проигрывает





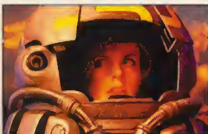
Journeyman'у однозначно. В общем, графика — 10. I insist.

(Да, порядка ради скажем тут же и о видео. Технологически — дефективненько (местами), но смотреть его и отслеживать сюжет можно безо всякого раздражения, а вкупе с хорошим сюжетом, с вторичностью заставок как таковых, с качественной (чуть ли не лучшей, чем где бы то ни было — тот же TM:O отдыхает) игрой актеров, с тем, что видео в компьютерных играх — не средство передвижения... В общем, учитывая все, скажем, что видео в игре хорошее и на заслуженную десятку графике влиять не должно).

Еще раз вкратце

Звук. Очень хорошо. То есть просто отлично. Технологически — обычная оцифровка; но очень хорошие актеры. В игре много речи — и актерская работа временами заставляет этой речью наслаждаться. Там же, где звук должен создавать настроение — скажем, в особо напряженных участках заставок — он его благополучно создает.

Вообще по исполнению игра заслуживает десятки. Очень грамотно сделано. И графика, и звук, и проработка сюжета, и всяческие детали вроде беспроигрышного персонажа — робота а-ля R2D2 из "Звездных войн". Все давно известно — но реплика робота (а точнее — искусственного интеллекта), спустившегося вместе с главным героем с некоторой высоты: "Кажется, я упал на ключи", — звучит смешно, несмотря на всю свою обычность. Сто раз обкатанный, сто раз проработанный, привычный образ — но хорошо сделан. И хорошо сделана вся игра.



Прежде чем подводить итог...

Лирическое отступление

Оно самое. Итак: один хороший человек высказал в узкому кругу, в котором я имел честь оказаться, свое мнение относительно присутствия в Journeyman Project 3: Legacy of Time (намотайте на ус, что у игры два названия) классических достоинств квеста. Чистая правда; но возникает один интересный момент.

JP3 сочетает классические достоинства с одной новой штукой. Как бы это сказать: пресловутый вид от первого лица начинает работать. Слова "вы играете так, как будто сами там находитесь" — не попытка образно передать логичность игры. Эти слова — чистая правда. То есть совсем чистая. И не думайте, что вы тоже умные и все знаете. Вы когда-нибудь кричали, о том, что отождествляете себя с героем, о том, что играете "как будто сами" и т.д.? Оставьте эти фанатичные крики при себе. Я сам так кричал, пока не увидел Journeyman Project 3. Вот тогда я понял, что такое действительно играть "как будто сам".

Это просто другой уровень — во всяческих KQ, SQ и Quake я тоже говорю: "Я пошел, я сделал, я взял, я выстрелил". Это все не то. Ты прекрасно понимаешь, что да, бывают редкие моменты, когда забываешь о разнице между собой и персонажем. Что к персонажу привыкаешь и он тебе близок и мил. Что изредка игра становится частью жизни и вопрос "что же дать тому стражнику" бывает весьма актуален. А в JP3 ты даже не сразу замечаешь, что думаешь как бы головой героя — настолько все легко и естественно происходит. И никакой Quake тут не сравнится — не сравнится даже Unreal при его великолепнейшей графике и большой ценности для играющего человечества. Не тот жанр.

Дело не только в графике. Дело еще и в той самой логичности — а также в сюжете, в атмосфере, в специфике квестового процесса. "Спасите человечество лично" — не просто рекламная фраза. Есть в этом что-то концептуальное.

Так вот к чему я. Вид "от первого лица" начинает работать. Не говорите, что это я заметил только сейчас, а работает он давно. Journeyman Project 3 — совершенно особая штука. Большинство квестов "от первого лица" не уходили далеко от своих "третьелицых" предшественников. JP3 ушел. И пожалуй правильно, что он так логичен — пусть даже возникает повышенная простота прохождения. Когда технологии станут дешевле семечек, а DVD — бытовой техникой (или устаревшей технологией), это недостаток устранится и игры будут нормального размера; более того — даже в имеющееся можно будет добавить сложности, не нарушая общей гармонии: все-таки Legacy of Time — первый пристойный блин за продолжительный участок времени. Все нормализуется и излишняя простота уйдет; и появится новое направление — тоже квесты, но совсем не похожие на старые добрые веселые мультяшные истории. Старые добрые веселые мультяшные — это хорошо. И пазлы, кстати, — это тоже хорошо. Так вот оказывается, что в квестах бывает еще одно "хорошо". Эдакая "виртуальная история" — авось, название со временем придумается. Игра, в которую человек будет играть "как на самом деле" и не чувствовать, что обманывает сам себя.

(Ничего, конечно, на самом деле не будет. "Жалкие глупцы").

Итог

Подводим. Вышеизложенное объясняет, почему я не считаю трагедией краткость и простоту игры: я бы списал их на специфику жанра. Кроме того, отмечу, что идейная "незамороченность" отчасти компенсируется тем, что "значимые места" абсолютно не выделяются на фоне декораций. То есть обычно ключ суется во все, у чего есть четкий контур. Здесь же предмет помещается туда, где ему нужно быть: веревка — на стену, корзина — на воздушный шар; и ничто, кроме вашей собственной логики, не подскажет вам, куда именно что деть. Кроме того, предметы разбросаны несколько прихотливо, что с непривычки тоже может усложнить прохождение. В общем, все не так просто, как шумят враги.

Отличная графика. Отличный звук. Пристойный сюжет. Хорошие актеры. Удобный интерфейс. Великолепные диалоги. Мои рекомендации — с одной оговоркой: только если вы действительно любите квесты, и именно квесты.

Гуру Брамин

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●
Дизайн	●●●●●●●●
Рейтинг	8.4

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средне
Знание английского: обязательно

Flesh Feast

—Томми... — прошептала она, а когда улыбнулась, то стала ужасно красивая, даже не смотря на то, что больше не была ... человеком
Роберт Маккаммон
"Они жаждут"

Жанр 3D action/adventure
Издатель SegaSoft Networks, Inc.
Разработчик Ingames Interactive
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

Компания SegaSoft продолжает завоевание рынка PC. На этот раз гигант игровой индустрии приютил под крылышком малоизвестную команду разработчиков Ingames Interactive. Новые друзья посовещались и решили создать игру в стиле horror, который, как известно, пользуется непреходящей популярностью среди игрового сообщества. Вот и получилось страшное трехмерное приключение Flesh Feast, название которого можно перевести как «Жажда плоти». С коробки кровожадно глядит зомби, выставляя напоказ провалившийся нос и обнажившиеся глазные яблоки, изнутри доносится сладковатый запах тления. Открываем коробку... Ой, что это?! Нет, нена-а-адо, не-еее-ет!..

Пир плоти

Собственно, в «Навигаторе» за номером 10 публиковалось preview по Flesh Feast. И там вкратце был изложен сюжет. С тех пор предыстория разрослась и требует повторного изложения и дополнения.

Дело было на далеком острове Nasat. Произошел взрыв на химическом заводе. Многочисленные жертвы. Но куда более страшным оказалось то, что экологически вредная субстанция, распространившаяся по острову, оказывала очень странное действие на тела людей, чьи души давно отошли в мир иной. Тела эти неведомым образом оживали, мертвецы вставали из могил. Их первым и последним побуждением, всепожирающим инстинктом была тяга к физическому уничтожению живых. Толпы зобми начали резню среди оставшегося мирного населения, почти никто не спасся...

Стив МакКлейн присутствовал на скромных похоронах Николаса Дента. Священник уже произнес традиционное «прах праху», как вдруг из свежей могилы показалась человеческая рука. Сначала ее не заметили. Пальцы зашевелились, разгребая землю...

Корреспондент Кэрол Чанг прилетела на Насат в целью снять уникальный репортаж о катастрофе на химическом заводе. Вместе с ней с трапа сошла ее команда из отдела новостей — оператор, помощники. Съемка началась еще в аэропорту. Но тут оператор оторвался от камеры, его лицо странно преобразилось, глаза широко раскрылись, направленный куда-то вдаль взгляд остекленел. Кэрол обернулась...

Специальный агент Вильямс прибыл на остров по поручению правительства. Ему предстояло расследовать это темное дело со взрывом на заводе. Ходили какие-то странные слухи... Вильямс с двумя ассистентами сошел с доставившего их катера и решил немного пройтись, прежде чем ехать на завод. Но никакие слухи и самые страшные ночные кошмары не могли подготовить его к тому, что открылось глазам несколько минут спустя...

По ходу игры сюжет динамично развивается. Перед началом миссии и после ее завершения играющему предлагается прочитать очередную небольшую главу, где изложены происходящие с вами события. Читать интересно. Вообще же, сюжетная линия — одна из сильных сторон игры.

Трое против тринадцати

Таким образом, играющий волен выбирать, каким персонажем начинать игру. Именно начинать, поскольку рано или поздно предстоит поиграть за каждого героя — в Flesh Feast очень интересная структура миссий. Это так. Прежде всего, необходимо определить уровень, с которого вы начнете приключенствовать. Изначально доступны три уровня — Кладбище, Аэропорт и Корабельный Док. Выбор в данном случае не принципиален. Соответственно выбранному уровню определится и подопечный персонаж. Стив, Кэрол или Вильямс. Далее, после пройденного первого уровня, скажем, Аэропорта, Кэрол открывается дорога сразу на два следующих — Отель и Спорткомплекс. Сначала туда, по-



том сюда. Или наоборот. Когда же и эти два уровня позади, то наступает время посетить кульминационный (climax) этап. В данном случае, Гидроэлектростанцию. Ну а после нее можно приниматься за уровни, предоставленные двум другим персонажам. Как нетрудно посчитать, в игре двенадцать «обычных» этапов. Когда они будут завершены, все три главных героя соберутся, чтобы одолеть Зло на последнем, *тринадцатом*, этапе. А там их ждет *такое*, с чем никто из них не смог бы справиться в одиночку. Только объединив свои усилия, наши храбрецы найдут и одолеют *источник* всей этой дьявольщины.

К слову, сохранять игру можно только в перерывах между этапами. Впрочем, обычно это не вызывает никаких неудобств.

Друзья на обед

Вот мы так подробно обсудили структуру игры, не словом не обмолвившись про сам процесс. Ну что ж, давайте про процесс.

Оказывается, каждого из трех главных персонажей сопровождают два соратника. На некоторых этапах персонаж и соратники изначально находятся в пределах одного экрана, на других — болтаются в разных частях уровня. Между ними можно переключаться и брать под непосредственный контроль. Вот так, одним управляете вы, а тем временем двумя товарищами играет AI. Но критичным для прохождения игры является выживание лишь главных героев — Стива, Кэрол и Вильямса. Видимо, об этот осведомлен и AI, который не слишком заботится о рациональном поведении подвластных ему членов партии (не КПСС, а из RPG:-)). А вам, понятное дело, за всеми одновременно не углядеть, предпочтение следует отдавать главному герою. По этим причинам два несмышленых «неглавных» персонажа бывают в два счета съедаемы монстрами, и в дальнейшем не обременяют вас необходимостью заботиться об их процветании.

Итак, в скором времени вы получаете возможность сконцентрировать внимание на оставшемся в живых главном герое. А внимание потребуется повышенное, поскольку зомби не успокаиваются, полакомившись свежим мясцом двух недавно полнокровных человеческих тел. Не успеваешь разобраться, что к чему, а они уже вовсю атакуют. При этом персонаж еще не вооружен, одна ??? только Кэрол припасла резиновую дубинку. Руками-ногами (дубинкой) расшвыриваем особо бесцеремонных монстров и начинаем разбираться. Вскоре выясняется, что количество нежити на квадратный метр уровня весьма велико. Еще через некоторое время становится понятным, уничтожение монстров не является самоцелью. Скорее, это средство. А главная задача — поскорее унести с уровня свои кости, пока на них еще осталось немного мяса. Что для этого нужно сделать? Обычно, помыкавшись по уровню, отыскать один-два ключа/карточки, найти соответствующие двери и по-быстрому смыться. Иногда для этого приходится решать и более интеллектуальные, почти «квестовые» задачи. «Использовать данный предмет на данном объекте». Например, взорвать ворота, для чего нужно предварительно слямзить кое-где мину. В целом, головоломки не слишком сложны и много думать не приходится. Гораздо больше приходится бегать в поисках нужной вещицы. Что, надо заметить, иногда надоедает — уровни довольно большие. Кстати, для уложения свеженайденных предметов имеется inventory. Установочных мест там, правда, не много — всего десять???. Поэтому иногда приходится выбрасывать лишний хлам, чтобы унести что-нибудь полезное.





Бензопила, вспарывающая живот зомби, на глазах превращающемуся в кучку праха, впитываемую землей, рождающей новую нежить, вспарываемую бензопилой...

Следуя доброй традиции, установившейся еще со времен Alone In The Dark, разработчики понапихали в игру прямо-таки фантастическое количество оружия. Во всяком случае, в preview было обещано 50 видов. Столько мы не насчитали, но все же. Арсенал состоит из двух типов оружия: ближнего боя и огнестрельного. Бейсбольная бита, цепь, обрезок трубы, дубина (суковатая), топор, молот и лучший подарок охотнику на зомби — бензопила. Огнестрельное: пистолет, винтовка охотничья, ружье помповое, УЗИ, гвоздемет и АК-47. Список, понятно, неполон — кто знает, какие еще средства дезинфекции валяются ненайденными в самых темных уголках?!

Подобное разнообразие вооружений весьма приятно, не правда ли? Применительно к Flesh Feast — неправда. Разработчики допустили одну глобальнейшую ошибку — сделали доступными практически все виды оружия с самого первого уровня. Вот лежит цепь, а через двадцать шагов валяется УЗИ. А еще через пять — «Калашников». Поэтому весь восторг и ликование, связанные с нахождением чего-то нового и более мощного, исчезают. Оружие ближнего боя вообще не котируется — если только совсем беда с патронами. Что, надо заметить, бывает нечасто.

И вторая «большая ошибка». Зомби одинаково легко убиваются как бензо-

пилой, так и из пистолета. Как дубиной, так и из ружья. Там пять ударов, здесь три выстрела. И где после этого эстетическое удовольствие от применения АК и паника, если кончился боезапас? Где экономия патронов и адреналин в крови?! Все слишком легко и непривычно, и получается, что монстры — не коварные и опасные враги, а картонные силуэты—мишени из тира.

И в продолжение разговора о монстрах. После разнообразнейшего и отменно продуманного бестиария Alone In The Dark оппоненты в Flesh Feast кажутся убогими тряпичными куклами. Зомби, зомби и еще раз зомби. По—разному раскрашены, различаются живучестью, на том различия и заканчиваются. А кроме того, все поголовно тупы, как пробки. И даже насквозь «прозомбированный» сюжет не оправдывает такой халатности разработчиков.

Ваш мозг, сэр...

О, как начнут протестовать и пропагандировать высокие идеалы противники насилия в PC играх после знакомства с Flesh Feast! Насилия и всех его атрибутов тут хватает в избытке — впрочем, ничего другого и нельзя было ожидать. Кровь, части тела, заваленные трупами уровни и потрясающие своей жестокостью видеоролики. Несомненно, кому—то понравится зомби (крупным планом), вытаскивающий мозг из черепа жертвы и тут же с противным чавканьем его поедающий. Или выдавливающий живому человеку глаза. Но лично мне кажется, что разработчики перестарались. Возможно, именно из—за этого элементы насилия приобретают гротескный характер и смотрятся даже несколько забавно. А может, так оно и задумывалось.

Deathmatch под желтыми фонарями

Начиная рассказ о графике Flesh Feast, необходимо сразу же заявить: без участия акселератора игра совершенно неприемлема. Даже если в опциях выставлена глубина цвета 16 bit, впечатление такое, что и стандартные 256 цветов задействованы наполовину. Кроме того, экран очень темный, и разглядеть на земле мелкие предметы практически нереально. Если б не карта—радар, где они обозначены синими огоньками, отыскать их было бы просто невозможно. И еще: разработчики отказались от использования готовых фонов, как это было в, скажем, Resident Evil и Alone In The Dark. Местность просчитывается в реальном времени, но движок очень плохо держит софтверный рендеринг. Поэтому игра тормозит даже на P200 MMX.





Что касается применения 3Dfx, то и здесь дело обстоит не самым лучшим образом. Тормозить, конечно, перестает, а что касается всяких суперсовременных суперэффектов, то их появление отмечено не было. Разве немного цветного света от желтых фонарей... А все остальное — посредственно. Из персонажей и монстров во все стороны торчат полигоны, можно расстрелять весь боезапас из АК или УЗИ и не увидеть при этом не одной вспышки от выстрелов. И так далее и тому подобное.



Звуки есть: сладострастно мычащие зомби, протестующие вопли поедаемых персонажей, ласкающий слух рев бензопилы и мерный рокот АК—47. Но вот записаны они, как бы это помягче... Зато музыка хорошая. Композиции (9 шт.) достаточно динамичные, и вместе с тем — в меру мрачны. Созданию нужной атмосферы очень способствуют.

Поддерживается Multiplayer — Cooperative и Deathmatch, IPX DirectPlay. Совместную игру еще можно принять (хотя монстров и на одного—то игрока не хватает), но вот интересность Deathmatch под большим вопросом.

* * *

Заключение. Сама идея, на мой зомбийский взгляд, хороша: сильный акцент на кровавость, предельная концентрация насилия. Вспомните игры, основанные на подобной идее: Carmagedon, Phantasmagoria. Но эти суперхиты отличались еще и завидной графической реализацией, и высочайшим игровым интересом вкупе с замечательной играбельностью. Тогда как оценка этих аспектов в Flesh Feast заставляет усомниться в творческом потенциале разработчиков из Ingames Interactive. Вот и получается, что кишко—кровавость игры остается практически единственным моментом, ради которого в нее стоит играть. Но избыток насилия быстро приедается. В общем, любителям horror рекомендуется, остальным — разве что на—посмотреть.

Олег Полянский aka Doctor
бензопилу предоставил
Гомолог А. С.

Игровой интерес	●●●●●●
Графика	●●●●●●
3Dfx	★★★★★★★
Звук и музыка	●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●●●
Рейтинг	6.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

INTERNET

Dialing... Verifying user name and password... Logging on to network... Online!

Starcraft – компания хакеров

Фирма Blizzard выпустила новый патч для игры в Starcraft, через сеть серверов BattleNet. Версия 1.01 в основном является еще одной преградой на пути бесчестных хакеров, готовых ради славы непобедимого игрока все что угодно сломать. Программа запрещает использования кода для просмотра полной карты, а также ликвидирует возможность добавления ресурсов. Скачать данный патч можно по адресу www.blizzard.com/files/starcraft/patches/star_101.exe.

Kali на пути к совершенству

Недавно появилась новая версия программы клиента для онлайновой игровой сети — KALI. Среди новинок следует отметить наличие встроенного броузера, для просмотра Интернет страниц не отрываясь от чата или для получения последних новостей. Само собой появилась поддержка для нескольких новых игр, среди которых Hexen World, Jedi Knight, Quake World и Quake. Также было заявлено о новой системе ladder рейтингов для турниров по второму Quake. Напоминаю, что на данный момент KALI является одной из самых крупнух, и самых дешевых игровых сетей.05.06

Натура убийцы

Недавно на сайте Player Killer были приведены опросы, среди multiplayer'ной публики в Интернете, чтобы выяснить, как большинство игроков относится к убийству других персонажей в on-line RPG'шках. Результаты оказались, мягко говоря, ошеломляющие. Подавляющее большинство заявило, что PK для них обычное дело, причем многие получают от этого моральное (и, само собой, вещественное) удовлетворение. Лишь небольшое количество открестилась от убийства, бормоча общие фразы, типа "вред для детской психики". Дополнительную информацию вы можете найти на сайте http://www.pk-hq .com/pke-nterview.htm.

Лучшие из лучших.

В начале июня завершился второй тур отборочных игр лиги Геймеров-профессионалов. Были названы имена шестнадцати победителей. Восемь из них стали мастерами Quake, еще восемь, прослыли великими стратегами, обыграв всех и вся в Total Annihilation.

Финал прошел на E3, причем чемпионы в обоих категориях получат за первое место по 12 тысяч $ наличными. Остальные поделят множество других призов, любезно предоставленных спонсорами. И кто после этого скажет, что компьютерные игры не доходное дело?

Путь к совершенству.

Origin в очередной раз собирается перелопатить свою ненаглядную Ultima Online. На этот раз нарекания со стороны игроков вызвала система морали и этики и репутации. Мол, ни к черту ваша мораль не годится. В результате Origin решила немного усложнить систему взаимоотношений персонажей, а также внести такие религиозные понятия как "карма".

Дополнительную информацию по этому вопросу вы можете найти по адресу http://update.owo.com/repaq/index.html.

Unreal идет в массы

На сервере M-Player все желающие теперь могут сразиться в Unreal. Причем абсолютно бесплатно, так как Unreal доступна в разделе Free Zone. Но и это еще не все. M-Player, в сотрудничестве с Epic Megagames планируют ряд конкурсов на лучший уровень для Unreal'a.

В конкурсе могут принять участие все желающие. Уровни будут приниматься в формате "родного" UnrealEd, поставляемого вместе с игрой. Дополнительную информацию вы можете узнать посетив сервер M-Player по адресу http://www.mplayer.com

Здравствуйте!

Так уж получилось, по тем или иным причинам, что в прошлом номере раздел Интернет отсутствовал. Я решил немножко поскучать, поигратся в Starcraft и совсем чуть-чуть подумать о смысле жизни. Во всяком случае таков был план время провождения на прошлый месяц. Но не тут было. Главного засыпали тучей писем, с гневными выкриками в защиту Интернет. Большинство, почему то посчитало, что раздел исчез как факт. Это не так. Просто я решил взять себе отпуск. Который мне вы, дорогие читатели, хорошенько испортили. За что я вам, очень благодарен. Нет честно-честно. Честное tcp/ip'шное!

Жизнь не стоит на месте. Все и вся потихоньку развивается, в том числе и система коммуникаций, в частности — сеть Интернет. На днях узнал, что в Митино, в каждую новостройку тянут выделенку. В общей сложности порядка 256k. Покрылся черными пятнами и зашипел от зависти. Сподвигнулся на поиск информации по этой теме. В результате узнал, что с 1999 года в каждую новостройку будут класть оптоволокно.

Возможно затем примутся и за остальных. Пока что подавляющие большинство сидит на модемах, с чем я их и поздравляю. В следующем номере материал по обеспечению личной безопасности dial-up компьютера. Так сказать, экскурс в область багов и глюков tcp/ip.

В данном разделе, как и обещал, присутствует статья по кардингу. Думаю, кто автор, можно и не говорить. Правда Vader'a пришлось сильно править, так как непонятно, чьей стороны он придерживался — законной или хакерской. В общем, находился аккурат посередине. Пришлось за уши вытягивать на свет. :-). В итоге получилась довольно таки интересная подборка материалов, с советами по защите информации и кредиток.

Да, кстати, в следующем номере главного не будет. С почтой придется разбираться мне. Посему письма связанные с разделом Internet слать также на navigat@aha.ru

So, c ya.

ViV

INTERNET TOP100

На основе PC Games Top 100, выпуск 284 от 8 июня 1998 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	9	Starcraft	Blizzard	RTS
2	6	M&M6 (The Mandate of Heaven)	NWC/3DO/Ubi Soft	RPG
3	36	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
4	25	Quake 2	Id/Activision	3D Action
5	34	Fallout	Interplay	RPG
6	33	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
7	12	Battlezone	Activision	Action/Strategy
8	2	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
9	29	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
10	81	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	Strategy
11	74	Diablo	Blizzard	Action/RPG
12	**19**	**GAG**	**Auric Vision**	**Russian Quest**
13	28	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
14	24	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
15	45	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
16	80	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
17	28	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
18	4	Army Men	3DO/Ubi Soft	Action/Wargame
19	30	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
20	80	C&C/Add-on (Red Alert)	Westwood	RTS
2	6	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
22	49	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
23	**6**	**Allods (Sealed Mystery)**	**Nival/Buka**	**Russian RPG**
24	34	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
25	50	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
26	118	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
27	28	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
28	24	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
29	2	World Cup 98	EA Sports	Sports
30	37	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
31	34	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
32	57	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	SpaceSim
33	31	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
34	28	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	RTS
35	36	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
36	**11**	**Parkan (The Imperial Chronicles)**	**Nikita**	**Russian SpaceSim/Action**
37	35	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	Online RPG
38	10	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	RTS
39	97	Quake/add-on	Id/GT	3D Action
40	3	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	Racing
41	65	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
42	5	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	Racing
43	89	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
44	35	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RPG
45	4	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	Action
46	33	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
47	9	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
48	52	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
49	26	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
50	8	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	TankSim
51	32	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
52	132	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
53	43	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
54	27	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
55	32	Entrepreneur	Stardock	Strategy
56	48	Links (OS/2)	Access/Stardock	Sports
57	31	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
58	76	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	Shooter
59	48	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
60	3	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
61	117	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
62	28	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
63	34	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
64	30	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
65	37	Hexen 2/Add-ons	Raven/Activision	3D Action
66	10	F-15	Jane's/Electronic Arts	FlightSim
67	3	Incoming	Rage	3D Action
68	21	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
69	8	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	3D Action/Adventure
70	14	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
71	25	SubSpace	Burst/Virgin	Action
72	73	M.A.X.	Interplay	RTS
73	103	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	Strategy
74	30	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
75	13	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
76	109	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
77	46	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	Quest
78	27	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargame
79	76	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim/Quest
80	53	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
81	86	Avarice (The Final Saga) (OS/2)	CSS/Stardock	Quest
82	33	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
83	85	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	Action
84	61	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
85	131	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	RTS
86	5	Starship Titanic	Digital Village/Simon & Schuster	Quest
87	31	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
88	5	Anno 1602	Sunflowers	Simulation
89	3	Games People Play	Westwood	Strategy
90	59	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	Racing
91	25	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RPG
92	58	Vigilance on Talos V (OS/2)	PolyEx	Arcade
93	5	CART Precision Racing	Microsoft	Racing
94	2	Sanitarium	DreamForge/ASC	Quest
95	27	Steel Panthers 3	SSI	Wargame
96	2	Industry Giant	Interactive Magic	Strategy
97	22	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	FlightSim
98	12	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	AutoSim
99	9	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	Racing
100	29	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy

КАРДИНГ

- КАК ФЕНОМЕН ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ

Все вы наверное, так или иначе слышали, а может быть даже и сталкивались с махинациями с кредитными карточками. Скорее всего, в первом случае, вы слышали о проделках крутых кардеров, во втором, сами становились жертвой этих проделок, и крыли кардеров почем не зря. Собственно, эта статья является кратким описанием процессов, происходящих на кардинговой сцене каждый день. Также в ней представлены рекомендации, с помощью которых можно противостоять взлому вашей кредитной карточки.

В целом и в общем

Большую часть представителей людской массы, встретившихся автору этой статье на жизненном пути можно определить в две категории. Первые были уверены, что украсть номер кредитной карточки с информацией о владельце достаточно трудоемкий, чуть ли не невозможный процесс, требующий специфичных знаний и навыков. Таких сейчас становится все меньше и меньше. Другие же наоборот уверены, что украсть из банка American Express полмиллиона долларов — раз плюнуть. Эти находятся в подавляющем большинстве по отношению к первой категории. Не знаю, чем объясняется сей дисбаланс, то ли повышением среднего арифметического людского IQ, либо же появлением большого числа газетных статей о крутых хакеров (умыкнувших с банковских счетов круглые суммы), а также всевозможных материалов про “мастерство взлома”. На практике заблуждаются и те и другие.

Кардинг — получение кредиток посредством взлома либо же создание собственных — процесс, в общем случае, достаточно простой, хотя и требует самую толику специфических навыков, а также (особенно при отсутствии тех самых навыков) — везения. А все те истории о проникновении хакеров через наушники от плеера, воткнутых в розетку от радио, в микроволновую печь банка и отслеживания из этой печи скрытых транзакций посредством анализа угла наклона головы управляющего... не более чем сказки.

Но в каждой сказке есть доля правды.

Итак, сам процесс кардинга можно подразделить на три этапа, а именно: получение/похищение самого номера кредитной карточки, нахождение методов использование сего свалившегося на голову богатства (например заказ какой-нибудь программы) и, наконец, получение краденого заказа.

Есть два типа карточек — телефонные и, собственно, кредитные. Первые используется в некоторых телефонных компаниях типа AT&T для предоставления клиентам услуг международной связи. Если узнали номер вашей телефонной карточки, то могут в считанные секунды позвонить за ваш счет в любую точку земного шара и болтать, пока деньги не кончатся. Бороться с этим можно только кардинально поменяв всю систему. А пока махинации с AT&T остаются проблемой только для тех, “за бугром”, а у нас телефонные карты еще не получили широкого распространения.

История феномена

Для начала небольшой экскурс в историю. Кардинг как таковой вылупился на свет после появления первых кредиток. Тогда он был весьма слабо развит, да и компаний, принимавших в качестве оплаты кредитные карты, было не так уж чтобы и много.

Со временем народ в большинстве своем осознал преимущество компактных денег, и кредитки получили повсеместное распространение. Появились такие монстры, как American Express, Visa и Mastercard. На кардеров тогда никто внимания не обращал, а многие даже не догадывались об их существование. Те, в свою очередь, жили мирно и особенно не мошенничали.

Симбиоз продолжался вплоть до появления первой программы — генератора кредитных карточек (ГКК). В которую был заложен алгоритм создания номеров карточек всех распространенных фирм-эмитентов. Плюс резко возрасли темпы роста глобальной сети Интернет. Тут то все и произошло.

Первым онлайновым магазинам был нужен от клиента только номер кредитки. Зачем напрягать покупателя и требовать впечатывать свои Ф.И.О., адрес, телефон и т.д. Если у человека есть номер, значит есть и карточка. Логично. Логично также то, что человек жульнической натуры, заполучивший в свои руки ГКК, будет покупать на халяву все, что ему взбредет в голову. С моих слов можно подумать, что все жулики нашей планеты сразу забрались в Интернет и начали закупаться всем необходим на случай автономного существования. Однако далеко не у всех оказалась под рукой клавиатура для осуществления махинаций (по причине отсутствия компьютера), не каждый знал и о последних четырех цифрах сгенеренного номера (потому как не догадывается о существование ГКК). А самых умных и догадливых скоро стали с завидным постоянством брать под белы ручки стражи правопорядка. А самые-самые умные живут тихо как мышки и хорошо как белые люди.

Но все это, в той или иной степени относится только к цивилизованным странам, а у нас фраза “Здравствуйте, я из Интерпола” до недавнего времени могла вызывать только искренное недоумение. Вполне естественное, учитывая, что Интерполу на нас всех было с высокой колокольни.

Как бы то ни было, с тех незапамятных времен карточной халявы многое изменилось. В частности — система авторизации кредиток. Теперь при совершении сделки для проверки вашей личности будет затребована полная информация — адрес, телефон, Ф.И.О. и т.д. А в случае особо крупных покупок даже могут предложить отправить факс в компанию с подтверждением запроса, либо же сделать звонок по телефону. Так что про вариант с ГКК можно смело сказать — RIP.

Нет, есть конечно исключения, но подавляющее большинство онлайновых магазинов пошлют с фальшивым номером куда подальше.

Но не ГКК единым живут кардеры. Есть куча других вариантов, некоторые из которых мы и разберем.

Страна дураков

Существует три основных способа обзавестись настоящими номерами кредитных карточек. Под основными я не подразумеваю встречу на темной улочке с молодым человеком приятных манер, который предложит вам одолжить ему на неопределенный срок кредитку, мотивируя сие действие своим бедственным положением, а также предметом класса "огнестрельные". Остап Бендер настоятельно рекомендовал отдавать дань уважения букве закона. Большинство кардеров с ним в этом солидарны. По той же причине они не применяют другие вариации упомянутого способа типа проникновения в чужую квартиру под предлогом "ошибся" и проверки всех шкафов и ящиков под предлогом чистого любопытства. Нет, все делается совсем не так.

Вариант первый — дурацкий: основан на эксплуатации человеческого свойства под названием "врожденная глупость". Рассчитан на клинических идиотов, а также белых и пушистых, которые с первым вариантом доселе не сталкивались. Реализуется посредством регистрации бесплатного E-mail адреса с целью последующей рассылки объявлений наподобие:

"Добрый день, сэр! Я Джонни Гопстопкинс из комании American Express International. Мы проводим акцию по реорганизации банка учета кредиток с целью улучшения защиты от взлома. Посему вам надлежит выслать информацию и номер вашей кредитки по следующему e-mail, чтобы мы могли обновить базу учета. Извините за причиненное беспокойство.

Sincerely yours Jonh J. Hopstopkins"

...или что-нибудь в этом роде. Вы спросите: "Да неужели остались еще такие дураки?". Как ни странно, их предостаточно. Один E-mail, при удачном раскладе, приносит предприимчивому жулику около 100 работающих кредиток в неделю.

Разновидность описанного выше способа: некто заходит на какой-нибудь IRC сервер и сочиняет байку про бесплатную технику/машину/квартиру, с предложением проплатить какие-то жалкие 15$ — расходы по доставке. Находятся те, кто платит.

Посему. Никогда и ни за что никому не доверяйте информацию по вашей кредитной карточке. Если приходят письма от фирмы, где вы приобрели кредитку, знайте — это подлог. Все фирмы ЗНАЮТ номера выданных карт, и никогда не запрашивают информацию у клиента.

Вариант второй: требует приложения определенных усилий, а также владения некоторыми навыками программирования в HTML. Для начала требуется рабочая кредитка, либо сервер, которым не жалко пожертвовать. Человек регистрирует в какой-нибудь конторе домен, например, www.coolshop.com. После чего заглавную страницу нашпиговывает рекламными баннерами, а также крикливыми вывесками, приблизительно следующего содержания "Самые лучшие товары только у нас" "Самые высокие скидки во всем мире" "Фирма-Brandname, безупречная репутация в течении 3 последних веков!". В конце пишется текст приблизительно следующего содержания: "Для получения бесплатного рекламного каталога с нашими товарами вы должны зарегистрироваться в базе данных и перевести на счет фирмы 10$". Для вящей убедительности приманивают клиента всевозможными выгодами, и сулят золотые горы. Внизу кнопка Register, кликнув на которую видите на экране форму со стандартными полями для Ф.И.О., адреса и т.д. Внизу даже могут написать что-то типа "Не беспокойтесь это защищенное соединение, сертифицированное RSA — взломать его невозможно". Запрос обрабатывается CGI скриптом, а полученная информация сохраняется в файле на сервере. Кардер, как хозяин сервера, может в любой момент прочитать этот файл и узнать, не попалась ли в его "сети" какая-нибудь крупная "рыбка". После регистрации читаете сообщение: "Поздравляю! Вы стали клиентом нашего онлайнового магазина! Письмо с паролем отправлено на ваш E-mail адрес". Когда же, получив пароль, вы сунетесь на кнопку Log On, то получите от ворот поворот в лучшем духе американской вежливости. Что-нибудь вроде: "Sorry we are closed right now. Try again later...".

Из всего вышесказанного следует — при покупке товара в online магазинах всегда пользуйтесь secure-соединением, и идентифицируйте сертификат защиты. Если он просрочен — уносите ноги. А лучше в таких делах всегда спрашивать совета у знакомых. А самым верным решением, скорее всего, будет пока что отказаться от таких сделок вообще, в силу специфики сети Интернет. Себе дороже.

Способ третий: пожалуй наиболее сложный из всех рассматриваемых, так как требуются неординарные навыки взламывания системных серверов. Допустим, в Интернет есть онлайновый магазин, принимающий к оплате кредитные карты. Допустим также, что сервер, на котором стоит CGI скрипт проверяющий номера и хранящий информацию о своих клиентах, не защищен должным образом от несанкционированного доступа.

Допустим также, что в операционной системе сервера существует определенная ошибка, позволяющая получить доступ к root-паролю. А человек, знающий root-пароль получает доступ к файлу с номерами кредиток и информацией об их владельцах.

Такой способ является наиболее плодотворным. Бывали случаи, при взломе крупных серверов, когда в руках хакеров оказывались списки номеров по несколько мегабайт. Вы скажете: "Да, это же не часто происходит". Как бы не так — взломы такого разряда совершаются с завидным постоянством — другое дело, что информация замалчивается. Какой конторе выгодно, чтобы клиенты узнали о плохой системе защиты?

Подводя итог, следует отметить, что проделки кардеров обходятся крупным компаниям наподобие VISA и MasterCard в 0.7% годовой прибыли. Учитывая размеры сумм, с которыми они оперируют, это достаточно крупная цифра. С этим ничего не поделаешь, тем более что расходы вам все равно возместят.

Осторожность не помешает

Как известно, при оплате заказа с помощью кредитной карты, существует несколько видов снятия денег со счета. Все проводимые транзакции классифицируются по сумме. И если получив заказ на единичный CD продавец, не задумываясь, вышлет кардеру требуемую вещь, то в случае с более крупными суммами дела обстоят иначе.

Для примера, возьмем среднестатистического американского бизнесмена, скажем, с доходом в 50 тысяч $ в год. У него есть дом, машина, и раз в год он ездит отдыхать на Канары. Предположим, что у рассматриваемого клиента на кредитке лежит сумма в 5000$ и лимит расхода по ней составляет 100 долларов.

Ситуация первая. Номер кредитной карточки, вместе со всей сопутствующей информацией, попадает в руки мошенника. Который связывается с on-line магазином и заказывает товар с доставкой на дом. Если он купит, скажем, банку кофе, то фирма-продавец, проверив баланс на кар-

те, удостоверится, что там целых 5 тысяч и снимет нужную сумму, даже не задаваясь вопросом, зачем американскому бизнесмену понадобилось отослать банку кофе в Россию. Скорее всего, владелец карты просто не обратит внимания на столь незначительную трату. А если и заметит, то суетиться из-за нескольких долларов не станет.

Ситуация вторая. Жулик заказывает компьютер ценой в 1000$. Фирма-продавец весьма рада такому заказу, но его сумма составляет 1/5 часть всех денег на карточке. Поэтому менеджер звонит владельцу с просьбой подтвердить намерение произвести покупку, а заодно — попытаться впарить еще что-нибудь. В ответ бизнесмен расширяет глаза и заявляет, что он все еще влюблен в полученную по наследству четверку, и о покупке новой машины не может быть и речи. Вслед за этим происходит автоматическая смена кредитки, предыдущая аннулируется.

Мораль сей басни такова — по возможности, получив кредитку всегда старайтесь держать уровень лимита предельно низким. Например, 20$ — при снятии со счета большей суммы вас должны извещать по телефону. Если же вас все-таки провели, срочно меняйте данные по кредитной карточке.

Вася подарил Джону, а Джон поделился

Мой рассказ не был бы полным, если бы не я рассказал о системе доставки. Здесь все сильно напоминает организованную преступную группировку, со своими законами. Все работают в спайке. Раскрыть грамотно проведенную нелегальную сделку очень и очень сложно.

Заказ, как правило осуществляется кардером со сломанного доступа в сеть, либо же через систему Shell'ов и Proxy. Если же оформление проводилось по E-mail, то используется анонимный сервер. Нелегальный account подразумевает то, что он зарегистрирован на кого угодно, но только не на кардера, не на его родных и не на фирму, где он работаете. Точно так же работает система shell. Взломщик добывает себе telnet доступ, заходит на сервер и производит заказ. В случае с E-mail — просто отсылается письмо с открытого E-mail сервера.

Следующий вопрос, который встает перед человеком, сделавшим заказ с фальшивой карточки — на кого оформлять заказ, а точнее где его можно будет получить. Нет, некоторые кардеры конечно используют свой домашний адрес (в случае с небольшими суммами), но тем самым подвергают себя большому риску (система ловли таких "смышленых" совершенствуется с каждым годом). Но как правило, все делается через подставных лиц. Причем эти лица далеко не всегда проживают в Москве, и даже в странах ближнего зарубежья. Чаще всего это граждане США. Многие фирмы принципиально не ведут кредитные транзакции с Россией (репутация сказывается :(). Стандартная схема такова. Российские кардеры оформляют заказ на напарника за океаном, тот получает заказ и отсылает оговоренную часть заказчику. Несомтря на то, что в Америке попасться на этом деле значительно проще, но любителей запустить руку в чужой карман всегда хватает.

В некоторых случаях кардеры умудряются проводить подтверждение заказа, например, звонит по телефону в online'овый магазин, представляется владельцем карточки и подтверждает покупку автомобиля. И ведь вышлют. Ничто не действует на продавца так, как хорошо поставленная американская речь, с нужными интонациями. Такие кардеры имеют по английскому 5 с плюсом. Бороться с ними можно, только требуя подтверждения заказа по факсу, с изображением кредитной карточки.

К сожалению, в силу сложившихся обстоятельств, кардеры исчезнут не скоро. Потому как, зачастую, кардинговые махинации одобряют сами фирмы, принимающие расчет по карточкам. Допустим, определенная фирма-посредник, ведет дела с несколькими другими фирмами (провайдерами, магазинами и т.д.). Если происходит проплата по фальшивой кредитке — проблемы достаются посреднику. Если махинации случаются слишком часто — у фирмы отбирают лицензия на операции с кредитками. А теперь представьте себе такую ситуацию. Некий абстрактный провайдер, с хорошим качеством услуг, но непомерно высокими (по российским меркам) ценами, принимает в качестве оплаты кредитные карточки. Допустим, 30% пользователей этого провайдера платят фальшивыми кредитками. А ISP то что? Он получает деньги, а проблемы с фальшивыми номерами это головная боль посредника. И ответственность за нанесенный финансовый ущерб тоже несет посредник. И не будь этих 30% кардеров, количество клиентов провайдера значительно бы сократилось. Причем руководство фирмы знает о сложившийся ситуации, но ничего не предпринимает. Потому как... им это выгодно.

P.S.

Согласно новой конституции России, махинации с кредитными карточками являются уголовно наказуемыми. Согласно уголовному кодексу, человек проходящей по такой статье, приговаривается к лишению свободы на срок от 3 до 5 лет, в зависимости от тяжести содеянного. Пока что это кардеров не остановило. Кстати, только небольшой процент из их среды занимается этим противозаконным делом чтобы заработать себе на хлеб. Большинство — молодые ребята, как правило студенты, делающие это из чистого интереса, почти спорта. И двигает ими прежде всего любопытство. Как правило, после нескольких неудач, интерес к этой теме у них исчезает. Но иногда из способного новичка вырастает новый специалист. Как и любая другая незаконная деятельность, кардинг, не в последнюю очередь, обусловлен общей экономической ситуацией в стране. Как только молодые специалисты смогут своим трудом и талантом зарабвтывать нормальные деньги, он отомрет. И не исключено, что лет через десять, феномен кардинга будет восприниматься как пережиток, оставшийся в наследство от нашего несовершенного общества.

Игорь Дарт aka Vader



Клиенты Для Игры В MUD

MUD — многопользовательские ролевые текстовые игры в Сети. Простые в исполнении — они, как правило, являются бесплатными. Работая в режиме telnet (протокол для передачи текста через Интернет), игра предполагает наличие у конечного пользователя специальной программы–клиента, поддерживающей такой протокол. Однако, благодаря тому что MUD–миры сложны и требуют использования огромного количества разнообразных команд, вводимых соответственно в командной строке (DOS еще кто–нибудь помнит?), простые клиенты перестали удовлетворять запросам пользователей и появилась целая серия программ, призванных облегчить жизнь игрокам.

Такие программы обладают некоторыми специфическими особенностями и фактически являются интерпретаторами, анализирующими вводимую информацию и передающими ее на игровой сервер в преобразованном, в соответствии с вашими настройками, виде. Например, широко используются следующие функции:

Триггеры (triggers) — автоматическое выполнение команд в определенной ситуации. Пример: при появлении на экране сообщения «R.I.P.» (противник мертв) программа посылает набор следующих команд «get all corpse; sac corpse» (взять все вещи из трупа, принести труп в жертву).

Сокращения (aliases) — сокращенные названия команд для ускоренного ввода. Пример: команда «fb» аналогична развернутой команде «fill barrel from fountain» (наполнить флягу водой из фонтана).

На этих двух примерах список встречающихся функций, конечно, не заканчивается. Но обо всем по порядку.

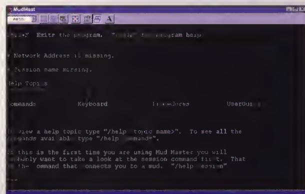
ZMUD, безусловно, наиболее известный и популярный MUD–клиент на протяжении последних нескольких лет. Предлагая пользователю самый широкий список возможностей (от стандартных до автоматического картографирования), эта программа заслуженно занимает лидирующее положение среди поклонников текстовых многопользовательских игр, но как и за любой качественный продукт, за ZMUD нужно платить, что, естественно, не желательно, а порой и невозможно, особенно из России. Причем, crack'нуть данный клиент не получится. По словам рискнувших попробовать такой элементарный способ, становиться понятно, что программа каким–то образом обнаруживает нарушение и, когда вы играете, начинает кричать на весь MUD, всякие нехорошие вещи — простой в исполнении, но весьма качественный способ защиты авторских прав.

Так что забудем на время о ZMUD и рассмотрим другие исключительно бесплатные клиенты, работающие под Windows 95 (UNIX и MAC отдыхают). Предупреждаю сразу — в обзор вошли только те клиенты, которые удалось запустить под русский Windows 95 и, в основном, выпущенные за последние 1–2 года.

MudMaster

http://home.earthlink.net/~arithon/MudMaster/

Больше всего меня поражает именно эта программа: несмотря на то, что работает исключительно под Windows 95, на самом деле она представляет собой DOS–приложение, которое настоятельно рекомендуется запускать только из «Сеанса MS-DOS». Автор объясняет такой неожиданный подход медленной обработкой экрана, осуществляемой Windows в текстовом режиме. Впечатление же создается такое, что просто лень было создавать графический интерфейс при переносе основы из Unix. Естественно, что все команды вводятся в командной строке, и, следовательно, ни о каком удобстве для пользователя говорить не приходится. Например, для создания нового соединения нужно дать вот такую команду: «/session (название) (адрес) (порт)». Любая другая программа под Windows выводит диалоговое окно, в соответствующие поля которого и нужно ввести необходимую информацию.



Учитывая абсолютную бесплатность продукта, можно конечно и потерпеть.

Помимо триггеров и сокращений MudMaster содержит стандартный и весьма полный набор возможностей, как–то:

Макрос (macros) — сокращения, которые присваиваются кнопкам на клавиатуре. Пример: «F1» — «recite recall» (заклинание возвращения в город). Хотя *макросы* и работают гораздо быстрее *сокращений* — не надо набирать текст и нажимать ENTER, практически невозможно запомнить большое количество запрограммированных кнопок. Таким образом, клавиши используются лишь для особо важных команд, а сокращения незаменимы, как при большом количестве таких команд, так и при необходимости ускорить процесс ввода лишь отдельной части команды («[tj] {Hello!}» «[tell Jerk] {Hello!}», в этом случае первые два слова нужно вводить постоянно при разговоре с Jerk, а то что вы хотите сказать — меняется).

Переменные (variables) — текстовые и числовые переменные. Пример: переменной «container» (контейнер для вещей) присваивается значение «robe» (роба). Если вы купите более подходящую одежду, то можно просто изменить значение переменной, а не редактировать все уже существующие triggers, aliases и т.д.

Встроенный язык программирования (User DLL) — возможность создания дополнений для программы.

Гэги (Gags) — запрещение вывода на экран определенного текста. Пример: если вам надоело читать один и тот же текст при входе в игру, воспользуйтесь этой возможностью, чтобы его пропустить.

События (events) — выполнение команд по истечении определенного времени. Пример: каждые 20 минут выдается команда «shout Damn! I am good!!!» (вы кричите: «Ну я и крут!!!»).

Списки (userlists) — возможность хранить все данные в текстовых файлах и исправлять их используя обычный DOS–редактор.

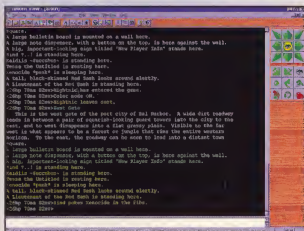
Цвета (ansi color, highlights) — передача цветного текста с выделением определенных слов или строк.

Таким образом, учитывая обширный список доступных программе средств, можно было бы рекомендовать ее в качестве достойного клиента, но убогий интерфейс, а вернее — его полное отсутствие, не позволяют этого сделать. Программа с большими возможностями, но предназначена, в первую очередь, для профессионалов. Зато MudMaster идеально подходит в качестве отправной точки для обзора широкого спектра доступных mud-клиентов.

Tinkeri View

http://www.tinkeri.com/tvw/index.html

Этот проект является самым новым и только-только вступил в фазу бета-тестирования, а посему пока-что абсолютно бесплатен. К сожалению, по крайней мере на данный момент, Tinkeri View — прямая противоположность MudMaster. То есть приятное визуальное воплощение при очень скудном наборе возможностей. Из всех стандартных функций поддерживаются только триггеры (включая звуковые и скрипты), сокращения и цветное отображение текста. Как человек, поверхностно знакомый с программированием под Windows 95, могу предположить, что временно реализованы лишь самые простые при создании кода возможности. Кстати говоря, сильно удивляет и то, что один лишь ZMUD использует такую удобную, особенно для новичков, функцию как Стартовый Помощник, который читает базу данных по всем известным MUD'ам из простого текстового файла. Анализ текста и заполнение структуры данных — один из элементарных способов обработки информации, легко реализуемый для любого программиста. Так что, в чем тут дело, для меня осталось загадкой.



На самом деле, Tinkeri View — не так уж плох, ибо у клиента есть пара очень даже приятных особенностей.

Управление игрой при помощи мыши — ввод наиболее часто используемых команд производится щелчком мышки по кнопкам, расположенным в правой части интерфейса (нечто, вроде компаса). С другой стороны, мне не удалось изменить значения этих кнопок, а некоторые социальные MUD'ы (MUSH'ы и т.д.) интерпретируют команду «north» (пойти на север) как «say north» (сказать "север"). Так что пока удается без проблем играть лишь в боевые (DIKU, Circle и т.д.).

Тонкая настройка — предполагает конфигурирование программы, как целиком, так и по каждому соединению отдельно. Бесспорный плюс, вот только, честно говоря, не встречал людей которые играют одновременно в несколько MUD'ов. Хотя теоретически эта возможность весьма удобна.

gkIMP

http://www.geocities.com/SiliconValley/Lab/5335

Эта программа выполняет сразу три функции: telnet-клиент, telnet-сервер и mud-клиент. Видимо, именно по этой причине авторам не удалось сконцентрироваться на чем-то одном, и то, что получилось, оставляет неприятный осадок. В принципе, есть и графический интерфейс и все возможности Tinkeri View (без двух последних) плюс макросы, скрипты и переменные — но создано все это, похоже, без особого творческого желания (я уж молчу об обнаруженных багах). А так, программа весьма серьезная.

SimpleMu

http://homepages.together.net/~shae/simple.html

Этот клиент, специально разработанный для социальных MUD'ов, тем не менее великолепно справляется и с любыми другими вариантами. Но если для социальных уже введены базовые настройки, то для боевых придется их сделать самостоятельно. Несмотря на то, что SimpleMu формально является shareware программой стоимостью в 15$, никаких временных ограничений на ее работу не накладывается, и лишь при запуске в течении 5 секунд висит окошко, сообщающее что данный программный продукт не зарегистрирован.

Во-первых, радует наличие графического интерфейса, а значит и простых в обращении диалоговых окон, позволяющих ввести информацию и настроить систему по вашему желанию. Так создание *сокращений* происходит посредствам Помощника, последовательно задающего вопросы. В клиент даже добавлена небольшая почтовая программа для создания писем налету.

Во-вторых, к уже известным стандартным возможностям добавлены звуковые триггеры — воспроизведение wav-файла при появлении определенного текста.

В-третьих, программа создает log для каждого соединения в отдельном файле, по вашему желанию, естественно. Кроме того, можно одновременно поддерживать связь с несколькими играми и свободно между ними переключаться. Благодаря многооконному интерфейсу можно всегда вывести специальное окно со списком игроков, получаемым по команде «who». Такое же отдельное окно для чата имеется в зарегистрированной версии.

Phoca95

http://www.phocat.com/phoca/phoca.html

Продукт достаточно серьезный и поставляется в двух версиях: коммерческой и бесплатной. На самом деле, отличия не столь уж существенны и практически не влияют на сам игровой процесс. Например, отсутствие в бесплатной версии возможности пинга и смены звуков — не особенно пугают, как в прочем и максимальное количество одновременно открытых сессий (увы только одна).

Здесь есть и все функции из MudMaster, и великолепный графический интерфейс. Функционирует даже целый текстовый редактор со вставкой, заменой, поиском, а в игру можно даже отсылать целые текстовые файлы.

Тем более приятно наличие такого дополнительного средства, как кнопки.

Кнопки (buttons) — функциональный аналог макросов. На экране расположены несколько кнопок (верхняя панель), которым можно поставить в соответствие определенный набор часто используемых команд. Та же ситуация была и в Tinkeri View, только там все ограничивалось указателями передвижения и ведения боя, значения которых, к тому же, не менялись. В Phoca95 кнопки легко настраиваются и их гораздо больше. Таким образом, простой щелчок мышью выполняет рутинные команды.

Из всех рассмотренных программ именно эта заслуживает должного внимания. Нужно признать очень удачное сочетание игровых возможностей, бесплатности и удобства в использовании. Настоятельно рекомендую.

Veles

Имя@в.Сети и/не/~только



Вы когда-нибудь интересовались, сколько времени ушло у ваших родителей на выбор подходящего имени для своего чада? Нет? Сбегайте спросите... только быстро... спросили? Отлично. Рискну предположить, что, скорее всего, не один день. И это в рамках лишь одной национальности (культуры), ведь маловероятно, что в России ребенка назовут, скажем, Джоном. Та же самая ситуация «тяжелой работы мысли» складывается и при покупке домашнего животного. В этом случае, правда, все несколько проще в силу специфики выбираемого имени — назвать кота Сергеем, как-то трудно и непривычно, а вот Василием — в легкую. Но проще только с одной стороны. С другой же — при ограниченности выбора хочется найти нечто неординарное и красивое, что весьма затруднительно.

Подключение к Интернет, помимо массы полезной информации и прочих положительных моментов, несет еще и головную боль, связанную с выбором *настоящего имени* (а то и нескольких), более-менее уникального и неповторимого. Вам часто приходилось сталкиваться с такой задачей во время баловства в различные игры. Но одиночная игра, честно говоря, не так уж требовательна в этом отношении, так как никто кроме вас этого имени , наверно, и не увидит.

Другое дело — в Сети. От числа доступных вариантов и налагаемых ограничений (не слишком длинное, читабельное, соответствующее создаваемому имиджу и т.д.) пестрит в глазах, которые постепенно вылезают из орбит.....

Знакомая ситуация? Тогда настоятельно рекомендую взглянуть на описываемые способы, призванные облегчить жизнь игрокам и просто любителям полазить в Сети и не только. Причем рекомендую это сделать даже в том случае, если у вас уже есть приличный nickname — а вдруг можно подыскать еще более совершенный.

Способ первый. Безумный

Кроме ручки, листка бумаги и мозгов ничего не надо. Вспоминаем все, что когда-либо слышали. Составляем список известных имен. Выбираем. При таком подходе выбор, как правило, не велик. Найти удачное имя очень трудно.

Способ второй. Тяжелый

В сети существует огромное количество сайтов со списками уже готовых имен, например:

http://www.ruf.rice.edu/~pound/

http://members.aol.com/rpgtools/rnames/rnames.htm

К сожалению, информация такого рода достаточно плохо централизована. Каждая игровая вселенная (AD&D и т.д.) имеет свой набор имен и все что можно сделать, так это просмотреть доступный список, без возможности установки определенных критериев отбора. Выбор велик, но, во-первых, уходит слишком много времени на поиск, во-вторых, все перечисленные имена кем-то уже были использованы.

Способ третий. Разумный

Специальные программы — генераторы случайных имен — являются наиболее оптимальным вариантом. Принципы действия таких программ различны, но из всего спектра доступных особенно хочется выделить всего одну.

The Everchanging Book of Names (EBoN)

http://www.utu.fi/~sapyorre/ebon/

EBoN — бесплатный генератор имен под Windows 95. Работает идеально просто и удобно. Для начала выбирается тема для генерации имени: от Дж.Р.Р. Толкиена до Латыни. Всего на данный момент составлено 13 стандартных тем, причем любой пользователь в состоянии подключить свои собственные списки к уже существующим (удовольствие платное, однако). Тема представляет собой набор из нескольких начальных однородных имен, относящихся, например, к Викингам. Используя эти данные, программа генерирует набор случайных изменений к каждому элементу, то есть первое имя разбивается на слога и происходит последовательное изменение букв с целью получения именно уникального имени. Авторы особенно подчеркивают, что алгоритм генерации учитывает читабельность и никогда не выводит полную бессмыслицу. Таким образом, количество вариантов стремится к бесконечности.

Если сразу трудно выбрать подходящий nickname, то можно воспользоваться такой удобной функцией как сохранение полученных результатов в текстовом файле. Здесь также доступны различные варианты, как то: сохранение текущего имени, сохранение последних n-имен, очистка сохраненного списка, просмотр сохраненного списка.

На этом возможности программы не заканчиваются. В процессе работы пользователь может внести некие особые критерии для отбора и генерации имен. Для этих целей вызывается окно установок, разделенное на три подгруппы.

Generation (генерация)

Initial Letter — первая буква имени. В результате генерируются имена начинающиеся только на данную букву.

Level — уровень комплексности применяемого критерия. Говоря по-русски, отражает количество возможных сочетаний букв и слогов, взятых из исходного имени. Чем выше уровень (в пределах от 0 до 3), тем больше комбинаций.

Structural — читабельность полученных имен. Отталкивается от того, что исходный образец легко прочитать, и старается придерживаться заданной структуры.

Statistical — сохранение последовательности элементов, присутствующих в исходном имени (приставки, гласные, согласные и т.д.)

Prefixes — из всех полученных имен выводятся лишь те, которые содержат префиксы (приставки) сходные с образцом (например, префикс в начале имени «TH»).

Suffixes — аналогично Prefixes.

Validation (проверка)

Level — количество уровней проверки полученных имен на предмет произносимости и читабельности. Устанавливается в пределах от 0 до 2. Чем выше, тем тщательнее отбор и меньше результат.

Store (сохранение)

Page size — число последних сохраняемых в файл вариантов (от 2 до 1000).

Trailing Line — при сохранении имен в файл пустые места прочеркиваются.

Automatic Options — при каждом выборе новой темы устанавливаются предопределенные настройки (те, что по умолчанию).

Установив необходимые настройки, просто нажимаем кнопочку Generate Next и получаем первый возможный вариант имени. Далее — аналогично и до победного конца.

Для примера приведу первые 50 имен, созданные при помощи этой программы и темы Drow (Темные Эльфы): Queraxle, Assraena, Shi'ndil, Haelra, Zontin, Beldsze, Krara, Herdrae, Talylrar, Mourryl, Talar, Jyssryna, Faeniira, Aprae, Shi'ndaer, Vierna, Galin, Ilkolvra, Ontlil, Lundyn, Rissraena, Relraelyn, Zarra, Niirr, Waelyrr, Shalelak, Barvin, Mandrar, Talaunin, Dirdor, Sintra, Qilae, Houreena, Girdar, Alvarra, Onathrae, T'rgaunar, Raena, Kraun, Ginyas, Zenylin, Quildiira, Vlelg, Idae, Varene, Fentel, Hararyn, Lostar, Ilalrar, Chergar.

Надеюсь, что эта небольшая заметка, поможет тем у кого возникли проблемы с созданием нового имени в Сети, в игре или где-нибудь еще. Была бы у меня такая программа года 3 назад... А проверить уникальность полученного имени очень просто — поищите в базе данных ICQ.

Veles

INTERNET FAQ

DNS-СЕРВИС

1. Расскажите в общих словах о протоколе TCP/IP?

Протокол TCP/IP был разработан в начале 80-ых годов, дабы упорядочить взаимодействие серверов в сети Internet. Все сервера в сети обмениваются IP пакетами определенной длинны. В начале пакета (заголовке) указывается адрес получателя и адрес отправителя, а также дополнительная информации, обладая которой конечный сервер сможет собрать информацию из пакетов в единое целое. Маршрутизацией пакетов занимаются роутеры, а адресацией ведают DNS серверы.

2. Что такое DNS сервер?

DNS сервером называют одну из машин в подсети провайдеров, либо же программу запущенную на сервере провайдера. DNS выполняет resolving — перевод буквенных адресов в цифровые. Для чего это надо? Для систематизации машин в сети Интернет. На практике, у одной машины может быть сколь угодно буквенных адресов, но только один цифровой.

3. Как происходит обновление базы данных адресов у DNS сервера?

Как правило, DNS сервер содержит у себя информацию только о вышестоящем домене и всех доменах в своей подсети. Попытаюсь объяснить работу DNS на примере. Допустим ваш Dialp-ip — p123-175.diaul-up.aha.ru. Вы запрашиваете по WWW адрес smesmerism.deemon.com. Для установления соединения необходимо узнать цифровой адрес конечного хоста. DNS сервер вашего провайдера (sunny.aha.ru) не знает этого адреса и отправляет запрос к вышестоящей машине, то есть на aha.ru. Тот DNS то же не впонятках, и консультируется с доменом первого уровня — www.ru. Тот, в свою очередь перенаправляет запрос на www.com. DNS первого уровня для серверов .com справляется у www.deemon.com. И, наконец www.deemon.com отсылает вам цифровой адрес сервера своей подсети — snesmerism.deemon.com. Сложно? На практике все происходит гораздо быстрее.

4. Почему адреса DNS сервера всегда пишутся в цифровой форме?

Как уже было сказано выше, DNS сервис используется для перевода адресов в сети из буквенной формы в цифровую. Если вы введете буквенный DNS, то для обращения к нему вашему компьютеру потребуется получить его цифровой адрес. А как он этого добьется, если у него нет самого DNS?

5. Могу ли я использовать другие DNS сервера, а не только те, что находятся в подсети провайдера?

Можете, если знаете их цифровой адрес. Причем, настоятельно рекомендую это делать, чтобы избежать проблем при работе в Интернет, когда у вашего провайдера грохнулся DNS сервер. Достаточно всего лишь прописать в свойствах удаленного соединения, в графе Secondary DNS адрес любого открытого DNS сервера (скажем, фирмы Microsoft, либо один из Sprint'овских). Само собой DNS resolving будет работать несколько медленнее, зато если первый DNS упал — Windows автоматически запросит второй.

6. Что такое back DNS lockup?

Операция back DNS lockup или reverse DNS lockup используется, как правило, для идентификации пользователя. Допустим вы идете на какой-нибудь закрытый FTP-сервер. Вход с логином anonymous разрешен только пользователям из определенной подсетки (скажем dialup.aha.ru). При входе сервер получает только ваш IP адрес. Чтобы узнать маску подсети пользователя он должен преобразовать цифровой адрес обратно в буквенный. То есть произвести процедуру, обратную той, что делает DNS провайдера.

7. Что такое виртуальный сервер?

В Интернет цифровой и буквенный адрес присваивается отдельной машине-серверу. Предположим вы хотите иметь свой собственный сервер, но пока что не можете себе позволить выделить для этого дела целую машину с постоянный подключением к сети. В этом случае можно обратиться к провайдеру с просьбой предоставить виртуальный сервер. Допустим WWW сервер провайдера находится по адресу www.isp.com. В цифровой форме — 195.132.35.67. Вам захотелось прописаться по адресу www.la-la-la.com. Вы выкладываете содержимое своего сайта на компьютер провайдера, скажем, по адресу www.isp.com/user/server/la-la-la. После чего сам провайдер прописывает для своего сервера два буквенных имени, то есть и www.isp.com и www.la-la-la.com. При обращение по адресу www.la-la-la.com пользователь отсылается на данный сервер. DNS провайдера отслеживает буквенное имя в запросе и автоматически подставляет нужный каталог, т.е. /user/server/la-la-la. Таким образом ваш сервер работает, но на самом деле такой машины в сети не существует. Она виртуальная.

8. В чем недостатки виртуального сервера?

Виртуальный сервер не позволяет делать back DNS lockup. Рассмотрим следующую ситуацию. Скажем, при регистрации в каком-нибудь on-line'овом клубе пользователей с домашними страничками, регистрационный сервер решил проверить, а существует ли указанная в поле URL машина. Он берет буквенный адрес www.la-la-la.com и преобразовывает его в цифровую форму. Потом запрашивает 195.132.35.67... и попадает на сайт вашего провайдера. По той же причине добраться la-la-la.com можно будет только введя буквенный адрес, а не цифровой. Как правило, back DNS lockup делают поисковые сервера, при регистрации новых пользователей, дабы убедиться в правильности адреса.

9. Где я могу зарегистрировать свой собственный домен?

Регистрацией доменных имен заведует фирма Internick. Стандартные расценки на услуги — 60$ регистрация доменного имени и по 20$ в год плата за его поддержку. Как правило, за определенную плату ваш провайдер возьмет на себя регистрацию и поддержку вашего домена. Поэтому, прежде чем связываться по почте с Internick узнайте у своего ISP, не предоставляет ли он те же услуги?

10. А есть ли возможность получить домен бесплатно?

Такая возможность есть. Для этого вам следует обратиться в фирмы, занимающиеся раздачей виртуальных доменов. Мне известно две таких конторы — Monolith (www.ml.org) и Domain Names Server (www.da.ru). Зайдя на сайт одной из них вы можете получить адрес для своей странички наподобие la-la-la.home.ml.org либо la-la-la.da.ru. Причем, абсолютно бесплатно.

SANITARIUM



1. Tower Cells

Цель: выбраться из Башни

О, как раскалывается голова! Где я? И вообще, кто я? Но для начала отключим эту ужасную сирену (кнопка на стене в левом нижнем углу). Теперь можно и осмотреться: точно, психушка. Впрочем, с некоторыми пациентами можно поговорить. Один расскажет вам о духах павших воинов, которые требуют возмездия за разрушенные храмы. Второй поведает о каких-то жучках, которые сводят его с ума (и которые к тому же являются роботами). Третий скажет, что впал в ужасное состояние, отведав тыквенного пирога. Но вот мелькает и нечто разумное. Всплывает имя доктора Моргана (Dr. Morgan), который управляет всем этим заведением и на которого все уповают. Выясняется, что весь персонал сбежал по сигналу тревоги. По версии одного из пациентов, всех заставила убраться какая-то "мамаша". Бред какой-то! Ясно одно — надо поскорее отсюда выбираться.

В одной из каморок вы найдете полотенце. Используйте его, чтобы перебраться по кабелю к Контрольной Башне. Войдите в нее. Подойдите к видику. Вот и первая головоломка :). Надо правильно подключить кабели. (Догадались? красный — в красный разъем, желтый — в желтый, черный — в черный — для психушки сойдет). Врубайте и смотрите коротенькую видеозапись. Информации там маловато, зато произойдет короткое замыкание, которое разблокирует систему защиты. Теперь можно открыть ящик и почитать бумаги. В одной из них говорится о каком-то недавно найденном ключе, который, судя по всему, принадлежит древней культуре ацтеков. А вот и сам ключ — в открывшемся сейфе. Берите его и назад — к статуе (на перилах нажмите на кнопочку — появится выдвижной мост). Вставляйте в статую ключ. Что это?! Статуя ожила (или это только кажется?) и телепортировала вас куда-то, наказав спасти каких-то детей.



2. The Innocent Abandoned

Цель: найти и убить "мамашу"

Так-с, это место выглядит чуть поприличнее. Поговорим с двумя играющими детишками. О, боже! Что за уродцы! Билли (Billy) и Джесси (Jessi) скажут, что мать запрещает им разговаривать с незнакомцами, а имени своего вы не помните. Поговорите теперь с Мэг (девочка, прыгающая через скакалку). Прекрасно. Теперь вы вспомнили, как вас зовут. Можно снова поговорить с Билли и Джесси. Поиграйте с Джесси в крестики-нолики.

Место, в которое вы попали, начинает вам нравиться все меньше и меньше. Поселок выглядит явно запустевшим, и в нем нет никого из взрослых. Дети не осознают своего уродства, а, напротив, считают, что все великолепно и будет еще лучше, когда они вырастут. Так говорит какая-то "мамаша" (опять "мамаша"!). Она всем здесь заправляют, и дети боятся ее ослушаться под страхом сурового наказания. Наказание — ужасный тыквенный огород. И что может быть в нем ужасного? Впрочем, вы начинаете припоминать, что в психушке один из пациентов сетовал на тыквенный пирог, а второй все талдычил о "мамаше".

Ладно, нечего гадать. Лучше поищем информацию в домах. Зайдите в церковь (взглянув на табличку перед зданием), Town Hall и в еще один домик, перейдя через мост. В каждом из этих мест вы найдете какие-то бумаги (обрывки газет, дневник девочки и т.п.). Из разрозненных сообщений начинает вырисовываться общая картина. На небе была замечена новая звезда, а астрономы утверждали, что это комета. Комета вдруг резко изменила свой курс и направилась к земле. Упала она как раз в этом поселке, недалеко от амбара. Из железного остова кометы начали буйно расти какие-то странные побеги. Местный священник запрещал их обрубать, говоря, что это



"наказанье Божье, посланное за грехи наши".

Есть еще два мальчика, с которыми стоит поговорить. Это Тимми (на берегу реки) и Марти (возле магазина). Узнаются новые подробности о "мамаше". Дети утверждают, что, по ее словам, это Бог послал ее в поселок, чтобы спасти детей от "заболевания плоти".

Идите на кладбище и поговорите там со всеми детьми (Dennis, Derek, Eileen, Lumpy и Marcus). Сыграйте с ними в прятки. Но прежде чем идти на поиски детей, возьмите ломик из подсобки (она прямо на кладбище). Найти детей очень просто. Один будет в школе (используйте ломик, чтобы открыть дверь); второй — в бочке у здания возле школы; третий — в церкви; четвертый — на дереве возле церкви; пятый — под кроватью в доме за мостом. Теперь идите к статуе и поговорите с Денисом. Он скажет, что нашли вы еще не всех — осталась Кэрол (Carol) — это их "секретное оружие" при игре в прятки. Поговорите с Эйлен и возьмите у нее лопату.

Идите на кладбище и разройте могилу C. Distroll. Там и будет бедная Кэрол. Идите к Денису за обещанным выигрышем —

ключами от магазина. Отоприте магазин. Почитайте обрывки газет. Возьмите пустую канистру.

Пора расширить область исследований. Выйдя из магазина, покачайтесь на детской качалке (той, что посередине). Она сломается. Возьмите ее и бросьте в пролет сломанного моста. Так вы переберетесь на другой берег и встретитесь с Марией. Подойдите к калитке. Как вы уже догадались, она открывает вход в тыквенный огород, ведущий к амбару, в котором находится "мамаша". Только как открыть калитку? На ней кодовый замок. Возвращайтесь к Марии и поговорите с ней об этом. Она скажет, что, по словам "мамаши", код калитки содержится в "числе проигрышей Джесси". Придется вернуться назад и поговорить с Мэг и Джесси. Выяснится, что Джесси проиграла Мэг 4 раза, Эйлен — 5, раз и вам — 1 раз. Итоговая комбинация — 451 (другая подсказка: на табличке возле церкви написано изречение из 4-го псалма, стих 51).



Войдя на огород, сразу же возьмите косу (у трактора), памятуя о черных воронах, выклевавших Марии глаза. Медленно продвигайтесь по огороду, щелкая левой кнопкой мыши по налетающему воронью. Не бойтесь быть заклеванным. Даже если вы "погибнете", то все равно "воскреснете" в начале маршрута. Это ничем не штрафуется. Более того, ваши враги не воскреснут.

Далее предстоит аналогичное сражение с огородным чучелом. Тут маленькая хитрость — надо сначала разбить все тыквы возле деревянного креста, а затем одним махом можно будет расправиться с чучелом. Пройдя чуть дальше, вы наткнетесь на трактор. Выньте из него провод — потом пригодится. Теперь входите в амбар.

Боже! Этот растительный монстр и есть "мамаша"! И она убеждена, что растительная форма жизни выше животной. Так что "мамаша" хочет перестроить по своему образу и подобию всех тех, кто "не безнадежен" — детей, вызвав соответствующую мутацию на клеточном уровне. После обмена любезностями "мамаша" вышвыривает вас из амбара. Подберите с пола амбара гаечный ключ и возвращайтесь к центру поселка.

По возвращении можно снова поговорить с детьми и попытаться втолковать им, кто на самом деле есть эта "мамаша". Только увещевания эти бесполезны. Надо действовать.

С помощью гаечного ключа отверните шланг у бассейна возле Town Hall. Подберите камень возле церкви и запустите им в колокол. На звон прибежит Тимми, думая, что началась месса. Идите на берег и заберите его удочку. Там же, на берегу, осмотрите автомобиль и снимите крышку с бензобака. С помощью шланга перелейте в канистру весь бензин. Возвращайтесь к Town Hall и выловите с моста металлический крест. Идите к амбару, в котором находится "мамаша".

Вам предстоит сотворить "адскую машину". Видите какой-то агрегат возле амбара? Это электрогенератор, работающий на бензине. Опорожните в него канистру. Теперь посмотрите на "камешек", из которого расходятся многочисленные побеги. Этот "камешек" — источник жизни "мамаши". Воткните в "камешек" железный крест. Достаньте провод. Один его конец присоедините к кресту, второй — к генератору. Поверните ручку генератора. Привет, "мамаша"!

Огибайте амбар и идите к мосту. Вас встретит девочка, которая проведет вас через "туннель".

ВНИМАНИЕ!!! К сожалению, в игре есть баг, который может проявиться (а может и не проявиться) именно в этом втором эпизоде. Дело в том, что при определенной комбинации предметов в вашей инвентарной сумке вы просто не сможете вернуться к амбару (ну не хочет прыгать ваш персонаж, хоть тресни!). Поэтому этот эпизод рекомендуется проходить именно так, как написано в тексте. Либо, скачав патч с сайта разработчиков www.ascgames.com (его объем всего-то 80 Kb), проходить его так, как вам заблагорассудится.

3. The Courtyard and Chapel

Цель: починить фонтан.

О, ужас! Вы снова оказываетесь в психушке.

Поговорите со всеми пациентами и медперсоналом. Двое санитаров узнают вас и расскажут, как выхаживали вас после автокатастрофы. Поинтересуются, как это вам удалось выжить после взрыва реактора в Контрольной Башне. В вашу историю о растении-монстре, конечно же, не поверят — скажут, что это плод больного воображения и быстренько найдут "логическое" объяснение по Фрейду всего пережитого вами.

Поднимитесь по ступенькам к фонтану. Возле большой двери будет сидеть миловидная девушка. Когда вы подойдете к ней, на вас нахлынут воспоминания. Стремясь ухватиться за них, вы начнете расспрашивать девушку. Она скажет, что печалится от того, что ее друг Крэг больше не приходит к ней — раньше они встречались у фонтана, но теперь в нем нет воды. Вывод ясен: надо починить фонтан. Но как?



Займемся дальнейшими исследованиями. Откройте пинком большую дверь — она ведет в церковь. Поговорите с экстравагантным прихожанином и не менее экстравагантным священником. Священник посетует, что прихожане стащили у него священный крест.

Выходите из церкви и идите к домику в правой части экрана. Это смотровая комната доктора Моргана. Поговорите с доком. Выберите диск "Belladonna in a flat" (он красный) и поставьте на проигрыватель. Заслышав любимую мелодию, один из пациентов станет со скамейки и начнет танцевать. На скамейке останется лежать крест. Возьмите его и верните священнику. Он сочтет вас истинным Служителем Церкви и вручит по сему поводу метлу — для уборки помещения. Но вы-то знаете, как ей лучше распорядиться!

Идите к домику доктора. На стене висит распределительный щит. Откройте его с помощью метлы. Перед вами нехитрая головоломка. Щелкая переключателями, надо сделать так, чтобы вся вода пошла в фонтан. (Подсказка: вода поступает в четыре верхние трубы. Посмотрев на план, легко найти, что фонтану соответствует третья слева нижняя труба. Если еще не ясно, взгляните на скрин — там запечатлена нужная комбинация.)

Фонтан забил! Возвращайтесь к девушке. Она радостно сообщит, что Крэг



вернулся. Посмотрите на отражение воды в фонтане. На вас нахлынули детские воспоминания... Ваша подружка Сара просит дать ей куклу...

4. Circus of Fools

Цель: найти куклу Сары

Не удивляйтесь: теперь вы — девочка Сара. И оказались на острове, где расположился бродячий цирк. Остров отрезан от материка, поэтому не удивительно, что в цирке нет ни одного посетителя. Так что оказавшийся у вас на пути директор цирка с радостью предоставит вам право один раз бесплатно поиграть в Squid Squash.

Идите в красный вагончик (слева) и поговорите с Уилбором Смитом. Он скажет, что делает прекрасные татуировки, но только взрослым.

Идите к аттракционам и остановитесь у последнего. Это и есть Squid Squash. Обслуживающий его клоун даст вам один раз сыграть бесплатно. Вы выиграете 3 билета. Поиграйте в Knock Down и заберите сбитую кеглю. Теперь можно играть во что угодно. Главное — выиграть 10 билетов, и на этом остановиться.

Идите дальше вправо, пока не наткнетесь на лачугу с сидящим возле нее маленьким мальчиком. Поговорите с ним и его родителями. От них вы узнаете, что в их городе произошло грандиозное наводнение и лишь немногим удалось укрыться на вершине горы, которая стала островом. Но на этом беды не кончились, так как из цирка сбежало морское чудище, которое теперь терроризирует по ночам немногих уцелевших. Возьмите лампу и идите к большому тенту.

Зайдя внутрь, поговорите со всеми шестью циркачами. Жонглер даст вам красный шарик в обмен на кеглю. Силач Meapo Geno сгорает от любви к факирше Jennifer Lang, и вы посоветуете ему сходить к татуировщику (чтобы доказать свою любовь). Факирша скажет, что могла бы научить вас "дышать огнем", но для этого нужно "топливо". Так что возвращайтесь к вагончику Уилбора Смита и попросите бутылочку со смесью. Заодно стяните со стола иголку, когда он отвернется. Возвращайтесь в большой тент — факирша обучит вас своему искусству и даст вам факирский жезл.

Идите на пляж (вниз). Поговорите с Zippy и взгляните на близнецов-уродцев Matt & Ashley. Поговорите с владельцем цирка уродцев (он же билетер) и заплатите 5 билетов за вход. Поговорите с Pret-zool и Timber'ом. С помощью иголки откройте замок и освободите Тимбера.



Возвращайтесь на пляж. С помощью лампы смажьте рычаг и запустите карусель. Сядьте на нее. Когда карусель остановится, можно сойти и идти дальше влево. Посмотрите на изображение клоуна. Вставьте ему красный шарик на место носа. Поговорите с Оливером и заплатите 5 билетов за вход в Дом Ужасов. Там в зеркале вы увидите... самого себя, то есть Макса, а не Сару, в чьем обличии вы сейчас выступаете! Зеркало разобьется, и один его осколок останется у вас.

На выходе поговорите с клоуном и поднимитесь в тент. Прорицательница предскажет ваше ближайшее будущее и телепортирует вас к большому тенту. Идите к тому месту, где сидит мальчик, и загляните в дыру. Ба! Старый знакомый Тимбер наконец-то обрел свое счастье — груду костей. Но ему мало! Тимбер убегает, несмотря на обещание. Придется спуститься за ним в дыру.

С помощью осколка зеркала подожгите хворост и зажгите факирский жезл. Теперь можно исследовать пещеру. Вам предстоит маленькая аркада — в духе борьбы с воронами и чучелом из второго эпизода. Двигаясь вперед, уворачивайтесь от падающих камней и щелкайте жезлом по щупальцам. Чтобы убить само чудище, надо 3 раза дыхнуть огнем в его большой глаз. Вы выходите из пещеры и попадаете в дом.



Напомню, ваша задача — разыскать куклу. Обойдите все комнаты, прислушиваясь к разговорам призраков (или это астральные тела?). В спальне родителей (на втором этаже, в северном крыле) найдется бронзовый ключ. Спуститесь на первый этаж и откройте им часы. Переведите стрелки на 18.00 — это время ужина. Папа отправится в столовую, а вы тем временем сможете прошмыгнуть в его кабинет и взять видеокассету и серебряный ключ.

Поднимитесь на второй этаж в гостиную и посмотрите видеозапись. Ага! Теперь вы знаете, где потайное место Сары — на чердаке. Выйдя из гостиной, поверните к левой двери. Она откроется с помощью серебряного ключа. На чердаке, возле большого плюшевого медведя, спрятан золотой ключ. Пододвиньте батут и перепрыгните через груду хлама. Откройте сундучок. А вот и кукла! Следуйте за призраком Макса в спальню Сары (на втором этаже, в правом нижнем углу). Отдайте куклу спящей Саре. Оказывается, вы — это не вы, тьфу! то есть, вы — это Макс, путешествовавший (где?) в облике Сары.

5. The Laboratory

Цель: побег из лаборатории

Так что же, это был сон, галлюцинация?! Вы снова в треклятой психушке, в своей каморке возле лаборатории.

Поднимитесь по лестнице и идите вправо. В башенке на стене висит картина, на которую стоит взглянуть. Что-то очень знакомое... опять воспоминания... детство, отец. За картиной спрятан вентиль. Возьмите его и идите на левую площадку. Пристройте там вентиль (отверстие справа вверху). Поверните вентиль. Машина заработала. Взгляните на нее.



Перед вами очередная головоломка. Слева вы видите большой круглый камень, удерживаемый восемью зажимами. Справа — "циферблат" с восемью делениями, которые соответствуют этим зажимам. Сбоку имеется ручка. Если вы за нее потянете, то по трем "стрелкам", на которых есть контакт, побежит ток и переключит те зажимы, на которых указывают эти стрелки. Менять положение стрелок можно с помощью вентиля под циферблатом.

Решается головоломка очень просто: потяните ручку, затем поверните вентиль на одно деление, снова потяните руку, поверните вентиль и т.д. — восемь раз. Камень сорвется, и сработает механизм, открывающий дверь в лабораторию.

Войдите в лабораторию. Что за кровавое месиво! На вас снова нахлынули воспоминания... Так значит, вы сами работали в этой лаборатории под руководством доктора Моргана, который считал вас своим лучшим студентом... Ну и дела! Послушайте магнитофонную запись, лежащую на столе. Ага, местные власти уже заинтересовались странными событиями, происходящими

в психиатрической клинике... Дальше... Вот оно! На досках, развешанных по стенам, записан код, открывающий выход из лаборатории. Что ж, посмотрим, что на них написано.

Прежде всего — информация. Итак, получается, что д-р Морган не удовлетворен обычными консервативными методами лечения психических расстройств. Он считает, что будущее — за оперативным хирургическим вмешательством в ткани головного мозга. Но как найти источник сумасшествия? Как отделить "больную" ткань от "здоровой"? Все попытки экспериментирования над пациентами кончались летальным исходом. Теперь доктор намерен экспериментировать на детях, поскольку, по его мнению, детский мозг еще не настолько заражен сумасшествием, и в нем легче разобраться.

А как же код? Очень просто. Соберите все заглавные буквы текста, щелкая по ним левой кнопкой мыши. Все буковки (кроме, быть может, некоторых "I") запишутся в нижней части доски. Теперь нужно их переставить, чтобы получились осмысленные слова. На первой доске — SALVATION, на второй — THE YOUTH, на третьей — KEY HIDES TO.

Идите к двери и нажмите на кодовый замок. Введите кодовые слова в следующем порядке: YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION.

Путь свободен! Но не тут-то было. Охрана не дремлет. Двое дюжих санитаров хватают вас "под белые рученьки". А вот и сам доктор Морган, который говорит, что вы еще ничего не поняли и что все делается на благо действительно больных пациентов. А чтобы вы больше не выкидывали никаких фокусов, вам вкатывают хорошенькую дозу какой-то мерзости...

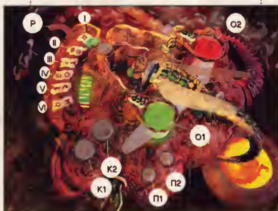
6. The Hive

Цель: активизировать портал.

Час от часа не легче. Теперь вы — четырехрукий циклоп. И прямо с места — в бой! Вы убьете какого-то гнусного червяка. Заберите у него опознавательный знак (красная точечка на спине), иначе вас не пропустит дальше система безопасности. Идите в... хм (как бы это назвать?)... комнатушку чуть ниже слева (для входа нажмите на желтую кнопочку). Поговорите с циклопом по имени Graven. От него вы узнаете, что вас зовут Grimwall и что вы — всем известный отважный воин, посланный кем-то по имени Gromna с очень важным заданием, а теперь вернувшийся. Больше выудить ничего не удастся, так как Гравен очень занят своей работой. Он только сообщит вам пароль для входа в собственную "хижину". Ну что ж, направимся туда (она в правом нижнем углу карты).

Посмотрите "телевизор". Из записей вы узнаете, что возле некоего города циклопов вдруг появился какой-то гигантский улей с агрессивно настроенными насекомыми. На разведку была послана экспедиция под предводительством энтомолога Громны. Поначалу от экспедиции не было никаких вестей и казалось, что она бесследно исчезла. Однако через несколько месяцев обнаружилось, что экспедиция не только жива, но и успешно ведет работу по предотвращению нашествия насекомых.

Возьмите со стола отвертки и рядом стоящую кувалду. Выйдите из хижины и обследуйте окрестности. Собственно, вас пропустят только в одну "хижину" (вверху справа), которая окажется большой мастерской по созданию роботов-насекомых. Но что это? О, ужас! В топку бросают... детенышей циклопов! Причем именем Громны. Что это, предательство?! С этим надо что-то делать. Осмотрите трубу, ведущую в топку. На ней будет заплатка. Долбаните по ней кувалдой. Тогда дроны отойдут от горна, опасаясь перегрева печи. Встаньте за горн сами. Вырвавшийся огонь убьет одного дрона — а вам только того и надо. Для начала подберите то, что осталось от твари — механическую челюсть. Теперь займите его рабочее место.



Перед вами очередная головоломка, чуть посложнее предыдущих. Главное в ней — разобраться, что же надо делать. Цель — "запрограммировать" стрекозу. Суть дела такова. Кнопки 1, 2 и 3 (см. скрин) выдвигают/задвигают крылья стрекозы. В окнах О1 и О2 высвечивается образующийся иероглиф. Манипулируя кнопками 1, 2, 3, а также К1 и К2, надо добиться того, чтобы один из иероглифов (в окне О1 или О2) совпал с одним из изображений на панелях I-VI. Когда это произойдет, подведите рычаг "Р" к соответствующей панели. После этого нажмите на кнопку П1, если совпал иероглиф в окне О1, и П2 — если совпал в окне О2. Совпавший иероглиф выделится на панели зеленым цветом. И так надо засветить все 12 иероглифов.

На этом работа в мастерской на сегодня закончится. Можно отправиться в хижину Гравена и спокойно с ним потолковать. Вы расскажете ему о тех ужасах, что творятся в мастерской от имени Громны. Гравен, свято веря в предводителя Громну, посланного сюда с миротворческой миссией, вам не поверит. Он потребует доказательств.

Идите в первую хижину (место работы Гравена) и поговорите с жуком по поводу получения доступа в остальные хижины. Жук потребует разрешение на это от начальства. Возвращайтесь к Гравену. Вместе вы выработаете план, как одурачить жука. Вы просто скажете, что распоряжение исходит от Гравена, правой руки Громны. Наколка сработает, только жук потребует пройти еще "age identification". Подойдите к сканеру (в левом верхнем углу хижины) и засуньте в него подобранную механическую челюсть. Порядок. Можно идти в другие "хижины". Но прежде подберите рядом лежащую клешню.

Идите в улей (the hive). С помощью клешни срежьте одну из баночек с младенцем-циклопом и предъявите ее Гравену в качестве вещественного доказательства. Наконец-то Гравен вам поверит, и вы вдвоем отправитесь обыскивать комнату Громны. Под подушкой лежит ключ. Откройте им сейф и достаньте звуковой генератор. Из записок Громны вы узнаете, что с помощью этого генератора можно перемещаться по транспортным трубам в пределах улья.

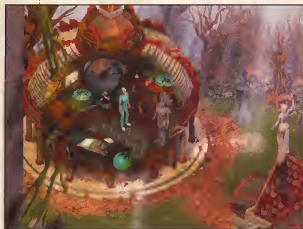
Отыщите Гравена возле хижины в левом нижнем углу карты. Он там "колдует" над какой-то странной машиной и скажет, что недостает некоторых деталей. Что же, пойдем искать их в улье.

Отыщите в улье вход в транспортную трубу. Используйте звуковой генератор. Вы попадете в темницу циклопов. Поговорите с рабочим-циклопом, окончательно мутировавшим в инсектоида. От него вы узнает всю правду, которая окончательно расставит все по своим местам. Окажется, что на самом деле экспедиция была захвачена в плен инсектоидами. Под угрозой смерти Громна согласился работать на Матку насекомых, вынашивая, впрочем, собственные планы. Громна хотел найти ключ к бессмертию собственной расы, изучая метаболизм насекомых. Но из собственной идеи у него ничего не вышло, зато он преуспел в помощи своим врагам. Его стараниями появились кибернетические насекомые, готовые нанести предательский удар в момент подписания Мирного Договора между расами.

Идите влево. Там окажется дверь, блокированная "музыкальным" замком. Это еще одна головоломка. Просто прислушайтесь к мелодии, доносящейся из тюремных камер, и воспроизведите ее, нажимая на кнопки. Последовательность такова: левая, правая, правая, левая нижняя, верхняя, правая нижняя.

На следующем этаже, возле рабочего, вы найдете одну из деталей, требующихся





Гравену. Открутите ее с помощью отверток — и назад, к Гравену. Перебросив деталь Гравену, возвращайтесь туда, где ее взяли. Поднимитесь по веревке на следующий этаж. Там вы найдете вторую деталь и через портал переправите ее Гравену. После этого Гравен сможет настроить портал прямо на Зал Заседаний, где вы расскажете о предательстве Громны. Циклопы нанесут упреждающий ядерный удар.

7. The Morgue and Cemetry

Цель: достичь храма ацтеков

Но что все это значит? "Мамаша", циклопы, кибернетические жучки... Это должно соответствовать чему-то реальному. Чему?...

Бр-р-р! Как холодно! Надо поскорее выбраться из морга, пока окончательно не замерзли. Единственный выход — через дверь. Но чтобы ее открыть, придется немного поломать голову.

Решение: вращайте верхний вентиль до тех пор, пока шестеренка не займет крайнее верхнее положение. Потяните за ручку влево. Повторите эту процедуру еще 2 раза. Теперь проделайте все то же самое (3 раза), но потягивая за ручку вправо. Поверните за центральный вентиль (левую его сторону) — и дверь открылась.

Справа будет кабинет доктора Моргана. При входе в него на вас снова нахлынут воспоминания... Так, кое-что проясняется. Оказывается, вы были коллегами с доком и вели параллельные исследования. Только Морган чуть выше вас по служебному положению и, пользуясь своей властью, прекратил финансирование вашего проекта, влив все денежные средства в свой...

Возьмите урну, спички и бронзовый бюст. Запустите пару раз бюстом в ветхую стену возле книжного шкафа. Пройдите через образовавшийся пролом и подберите U-образную трубу. Поверните вентиль. Тем самым вы подали газ в печку крематория. Пройдите в крематорий и зажгите печку. Откройте дверь печи и суньте туда мешок с трупом под номером "7" (просто это единственный мешок, который можно взять). Снова откройте печь и соберите пепел в урну. Подберите стеклянный глаз. Вытащите из ящика гаечный ключ. Выйдите в коридор и отверните ключом кусок трубы. Вставьте на его место свою U-образную трубку. Благодаря всем этим манипуляциям. горячий газ пойдет из крематория в морг и разморозит входную дверь. Возвращайтесь в морг.

Теперь в морге все разморожено, и вы без труда сможете выдвигать ящики. В ящике под номером "5" вы найдете ожившего старика, который поведает историю о том, как д-р Морган запихнул его в морг, думая, что он мертв. Старик также скажет, что слышал какое-то царапанье, доносившееся откуда-то поблизости. Нетрудно догадаться, что это должен быть ящик под номером "7", поскольку именно этот труп был последним (вы сожгли его в крематории).

Исследуйте стенки ящика № 7 с помощью спичек. Стеклянный глаз поможет разглядеть неразборчивые надписи. Вы узнаете, что был один человек, который умел разговаривать с деревом, и узнаете, как именно он к нему обращался.

Выйдите во двор (на кладбище) и поговорите с деревом (у него мигающие глаза). Дерево скажет в иносказательной форме, что оно — "охранник света". Чтобы это значило? Ясно одно: за деревом стоит какая-то башенка, а сдвинуться дерево с места может лишь "именем создателя". Кто же этот создатель? Понятно, что он уже отправился в мир иной, причем имя его следует искать на самой старой могиле. Но могильная плита так разъедена временем, что на ней невозможно ничего прочесть. Посыплем ее пеплом из урны. Проступит имя "Paul Stark".

Именем Поля Старка дерево откроет проход к башенке. Возьмите в ней призму и встаньте под солнечный луч возле храма ацтеков. Используйте призму. Дверь храма откроется. Входите в храм.

Там находится доктор Морган, который при вашем появлении исчезнет со зловещим смехом. На столе вы найдете текст, рассказывающий о строении мира в представлении ацтеков: "Внизу земля, в форме гор. Над ней солнце и звезды. Выше существует другой мир". Руководствуйтесь этим, когда взгляните на календарь ацтеков. На нем надо восстановить 5 картинок в нужном порядке (слева направо): горы, большое солнце, маленькое солнце, глаз, пирамида.

Вы отправитесь вслед за доктором Морганом.

8. The Lost Village

Цель: победить злого бога, найдя его маску

Любопытно. Теперь вы — могучий воин ацтеков Olmec, любимец богов. А вызвала вас жрица местной деревни, на которую обрушилось суровое несчастье.

Бог Quetzalcoatl посчитал, что местные жители недостаточно усердно ему молятся и не приносят должных жертв. В страшном гневе он низошел с небес, сея смерть и разорение. Все воины деревни убиты, и почти вся деревня разрушена.

Идите в деревню и прямиком — к злому богу, стоящему на вершине горы. Из разговора с ним вы поймете, что местные жители были ни при чем. Quetzalcoatl решил завоевать небеса, начав с земли. Вам станет ясно (и Quetzalcoatl это продемонстрирует), что расправиться со злым богов обычными средствами невозможно. Стало быть, надо поискать магические талисманы. А пока что спихните в лаву рядом стоящую статую. Часть лавы выплеснется в воду, да и затвердеет там, образовав мостик к Храму Воды.

Идите к этому храму и поговорите с духом павшего воина, висящим над водой. Походите по деревне и поговорите с духами всех остальных павших воинов (еще пять). Один из них окажется рыбаком. Он преградит дорогу к Храму Ветра и потребует доказательств того, что вы действительно выступаете против злого бога. В качестве доказательства он потребует подарить ожерелье его жене.

Идите во двор и поговорите со старухой. Возьмите медный сосуд и заходите в дом. Там вы встретите вождя племени (это бывший каменщик, выживший по счастливой случайности) и его жену. Вождь пообещает подарить ожерелье жене рыбака (которая находится в соседней комнате — поговорите и с ней). Супруги печалятся оттого, что, видимо, под грудой камней погибла их маленькая дочурка. Однако что-то подсказывает женщине, что их девочка жива.

Выходите на улицу и поговорите с духом рыбака. Поскольку ожерелье подарено, он отойдет в сторону и пропустит вас к статуе. Спихните ее и пройдите к Храму Ветра. Отодвиньте от входа два громадных валуна. Внутри вы найдете дочку вождя.

Поговорив с девочкой, снова возвращайтесь в Храм Ветра. Вам надо взять тотем ветра, находящийся под прозрачным колпаком. Чтобы разбить колпак, ударьте поочередно во все 6 гонгов, начиная с самого большого и кончая самым маленьким.

Идите к Храму Воды. Посмотрите на стену. Там будет 6 пластинок, символизирующих жизнь рыбака. Нажмите их в такой последовательности (слева направо): пятую, третью, первую, вторую, шестую, четвертую. Это откроет дверь в храм. Возьмите там тотем и рыбку.

Теперь разыщите знахаря, с женой которого вы разговаривали во дворе. Знахарь медитирует за Храмом Ягуара. Он поведает, что хочет ослабить силу злого бога и для этого подготавливает заклинание Spirit Fire. Однако не хватает еще Семени Могущества, растущего на дереве, окруженном со всех сторон лавой. Пройти через лаву не может ни один смертный, разве что тот, над которым совершили Ритуал Воина. Все детали этого обряда помнит только вождь племени.

Снова идите к вождю племени и поговорите с ним. Вождь скажет, что свою отвагу вы уже доказали, спасши его дочь. Вам остается только назвать имена тех воинов, которые сражались со злым богом до вас (начиная с самого юного и кончая самым старшим). Требуемый порядок такой: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

После совершения обряда — прямиком в лаву за Семенем. Отдайте его знахарю. Приготовив заклинание, знахарь отправится на поединок к злому богу, прекрасно по-

нимая, что тем самым приносит себя в жертву. Перед смертью он успеет сообщить, что вся сила бога сосредоточена в Маске Смерти, которая находится в подземном лабиринте. Но чтобы спуститься туда, вам нужно раздобыть еще один тотем — тотем из Храма Ягуара.

Наполнив сосуд кровью знахаря, идите в его хижину (перед ней он медитировал). Возьмите там "кристальное сердце".

Идите к Храму Ягуара. Чтобы войти в него, положите кристальное сердце в правую чашу, а жертвенную кровь — в левую. Чтобы взять тотем, надо решить маленькую головоломку — в правильном порядке расставить символы на задней стенке храма. Ключ: символы должны идти в том же порядке, как и на ступенях храма. (Ответ:



по второму символу надо щелкнуть 1 раз, по третьему — 2, по четвертому — 3, по пятому — 4, по шестому — 6, по седьмому — 7).

Теперь статуя злого бога повержена. На ее постаменте есть три углубления. В них надо поставить тотемы: в правое — тотем ветра, в левое — тотем воды, в среднее — тотем ягуара.

Можно спускаться в подземелье. И тут на вас снова нахлынули воспоминания. Вы наконец-то вспомнили то, что было непосредственно перед автокатастрофой. Оказывается, вы нашли решение своей научной проблемы, которое все время вертелось на кончиках пальцев.

Это головоломка-аркада. Чтобы завладеть маской, надо перебираться по лабиринту, избегая вспыхивающих электрических разрядов.

Идите сначала вниз (через серию трех разрядов) и, сделав небольшой крюк, вы вернетесь к месту старта, оказавшись на уровень ниже. Там будет "пульт управления". Следует нажать на крайние кнопочки (на среднюю не надо), а затем активизировать находящийся сбоку переключатель (он чуть ниже).

Теперь нужно подняться к статуе, стоящей над вами. Но старым путем вы вернуться не можете. Так что идите вперед и поднимитесь по ступенькам. Надо пройти еще через одно "разрядное поле". Затем сделайте пару "крюков" и поднимитесь к статуе. Дерните ее за руку. Еще пара шагов — и вы вышли точно на место старта, с той лишь разницей, что путь на северо-запад теперь свободен.

Идите в том направлении (через "разрядное поле"), затем спуститесь вниз и идите к стене башни. Там будет рычаг. Потяните его, и решетка опустится. Идите к образовавшемуся проему, но по пути нажмите еще на один рычаг, который зафиксирует решетку (иначе она снова поднимется, как только вы приблизитесь к проему).

Входите в "рот" и берите маску.

Впрочем, радоваться рано. Очнувшись, вы обнаруживаете, что Морган подключает вас к какому-то аппарату. "Прощай, Макс" — последнее, что вы слышите, проваливаясь в очередное забытье...

9. The Gauntlet

Цель: победить доктора Моргана

Теперь вы имеете возможность принимать по выбору обличье циклопа, ацтека или Сары. (Для этого щелкните в "инвентарной сумке" по соответствующему символу — книге комиксов, статуе или кукле.) Маленькая хитрость здесь состоит в том, что вы можете и должны использовать преимущества того или иного персонажа в разных ситуациях. (Ацтек — это "вездеход", циклоп — силач, а миниатюрная Сара пролезет в любую дыру.)

Для начала примите облик ацтека и пройдите через "колючий" мост к башне. Там вы обнаружите старую знакомую статую ангела, от которой остался один лишь остов. Задача ясна: найти все части статуи и водворить их на место.

Голова. Возвращайтесь к тыквенному полю и встаньте на колючки. Тыковки замигают. Теперь нажмите на них в том же порядке, как они и мигали, то есть: правая средняя, левая нижняя, правая верхняя, левая верхняя, левая средняя, правая нижняя. Войдите на огород и возьмите череп. Возвращайтесь к кладбищу. Посмотрите на могильные плиты. Появится призрак. Отдайте ему череп. Появится гроб. Примите обличье циклопа и откройте гроб. Возьмите голову статуи.

Левое крыло. Примите обличье ацтека и перейдите к гигантской голове клоуна. Станьте циклопом. Сыграйте в старую игру. Запомните, в каком порядке и какого цвета загорались лампочки. Приняв обличье ацтека, нажмите на соответствующие зубы (слева направо: второй, девятый, шестой, четвертый). У клоуна выскочит нос. Став Сарой, пролезьте в образовавшееся отверстие. Выйдя через ухо, подберите левое крыло статуи.

Правое крыло. Поднимитесь на башню и пролезьте по паутине. Примите обличье ацтека. Нажмите на пластины перед статуей в следующем порядке: вторая, пятая, третья, первая, четвертая. Теперь можно сдвинуть статую. Сделайте это, приняв облик циклопа. Стяните вниз по копьям все 6 трупов павших воинов. Тогда разобьется оболочка, скрывающая правое крыло ангела. Возвращайтесь прежним путем и идите в улей.



Торс. Приняв облик циклопа, запустите машину. Теперь в полу покажется решетка. Снимите ее. Осмотрите стены. Вы увидите "соты". Разбив одну из ячеек, вы найдете клешню. Приняв облик Сары, пролезьте сквозь отверстие в полу. Превратившись в ацтека, поднимитесь к веревке и перережьте ее с помощью клешни. Возвращайтесь в улей старым путем и возьмите торс статуи.

Соберите всю статую, начиная с торса.

Идите через портал.

Вы окажетесь на шахматной доске. Цель — собрать все три хрустальных шарика на своей стороне (3 других являются их зеркальным отражением). Загвоздка состоит в том, что на полу разлита какая-то черная жидкость, которая блокирует ваши ходы. Конфигурация жидкости циклически меняется. Надо так рассчитать свои ходы, чтобы при смене конфигурации все время оставаться на пустых клетках, продвигаясь к хрустальному шару (к тому, который светится).

* * *

... Вы очнулись как раз вовремя, чтобы выдернуть провода из аппарата доктора Моргана. А вот и ваша жена бежит! Теперь зловещий док не сможет расправиться с вами, и вы поведаете всему миру о своем блестящем открытии.

Игорь Савенков



Might and Magic VI
The Mandate of Heaven

Нет сомнений, что каждый играющий осилит эту игру по-своему, в соответствии с личными предпочтениями, симпатиями и пр. Дорог, ведущих к победному финалу не счесть. И это еще один плюс в плане реиграбельности. Цель настоящего руководства — излечить вас от головной боли в том случае, если вы будете не в состоянии пройти какие-либо обязательные этапы. А заодно и систематизировать в удобном виде вспомогательную информацию, избавив вас от необходимости вести собственный дневник. Потому что встроенного явно не хватает, в нем не отражается и десятая часть того, что может потребоваться на разных стадиях прохождения. Сразу приношу извинения за обилие английских терминов.

Сокращения:
HP — хит-поинт (Hit Point)
SP — спелл-поинт (Spell Point)
XP — поинт опыта (eXperience Point)
$ — деньги

Группа...

... должна состоять из четырех персонажей. При этом нужно принимать во внимание классы, основные характеристики и умения.

Классы

Knight — рыцарь, изначально сильный тип, может пользоваться всеми видами оружия без каких либо ограничений, никаким образом не может применять заклинания. В процессе апгрейда может стать *cavalier* (+2 HP с каждым новым уровнем) и *champion* (еще +2 HP). Не могут обучиться медитации.

Paladin — паладин, смесь рыцаря и клерика, от первого — способность применять все типы оружия и доспехов, от второго — магия *Mind* и *Body*. Собственные магически наклонности лежат в сфере *Spirit*. Апгрейдятся до Crusader (+1 SP, +1 HP/уровень) и далее — до Hero (еще +1 SP, +1 HP/уровень). Могут пользоваться всеми вторичными умениями.

Cleric — священники-воины. Направление магических способностей — лечение и защита. Также могут обучиться заклинаниям *Light* и *Dark*. Ограничены в выборе оружия — им доступны только классы *mace*, *staff* и *bow*. Не могут носить доспехи класса *plate*. В плане вторичных умений ограничений нет. Апгрейдятся до Priest и High Priest с соответствующим ростом способностей как у паладина.

Archer — лучник, гибрид классов Knight и Sorcerer. С оружием — никаких проблем. Не могут пользоваться щитами (*shield*) и доспехами *plate*. Заклинания *Light* и *Dark* им тоже не по плечу. Профессиональный рост — Battlemage и Warrior Mage, рост способностей — как у паладина. Все вторичные умения.

Druid — друид, смесь классов cleric и sorcerer, что подразумевает доступ к большому числу типов магии. Зато изучить Light и Dark они не способны. Оружие — только staff, dagger и bow. Из защиты — только leather и shield. Апгрейд — Great Druid и Arch Druid. Рост показателей — как у паладина.

Sorcerer — колдун, специализирующийся на атакующей и бытовой магии. Оружие — только dagger, staff и bow. Доспехи — только leather. Доступны заклинания Dark и Light. Профессиональный рост — Wizard и Arch Mage. Повышение способностей — как у паладина. Все вторичные умения.

Основные характеристики

Might — мощь, учитывается в ситуациях, когда требуется применить чисто физическую силу. Например, достать воткнутый в камень меч. Также принимается во внимание при подсчете нанесенного при ударе вреда.

Intellect — интеллект, способность соображать. Особенно важна для классов sorcerer, archer и druid.

Personality — характеризует силу воли и обаяние героев. Важна для классов cleric, paladin и druid.

Endurance — выносливость, влияет на количество HP.

Luck — удача, влияет на множество вещей в игре, особенно на уворачивание от магических атак и получение вреда при взрывах.

Accuracy — меткость+координация, чем выше этот показатель, тем чаще наносимый удар будет попадать в цель.

Speed — скорость, влияет на класс доспехов и на частоту наносимых ударов.

Вторичные умения skills

Вторичные умения можно совершенствовать по ходу игры. С повышением уровня персонажи будут получать skill points, которые вы сможете распределять по вашему усмотрению. Система роста умений проста, каждый новый уровень обойдется вам в количестве скилл-поинтов, равное номеру уровня. По мере роста персонаж может стать expert'ом и master'ом, что связано с получением определенных дополнительных бонусов. В общем случае эксперты получают некоторое количественное приращение в плане владения умением, а мастера — еще и качественное.

Оружие

Sword — меч, под которым подразумевается холодное оружие, длиннее большого кинжала. Мастер получает возможность драться двумя мечами или комбинировать: меч в левой руке и другое оружие — в правой.

Bow — лук, мастера выпускают по две стрелы за выстрел.

Mace — тупое оружие всех типов, мастера способны наносить удары, ошеломляющие (stun) противника.

Dagger — кинжал, ввиду легкости и простоты в использовании позволяет время от времени проводить две атаки подряд. Эксперты могут драться с кинжалом в левой руке и другим оружием в правой. Мастера могут проводить атаки с нанесением противнику тройного вреда.

Spear — копья, охватывают все виды оружия с клинком, прикрепленным к "рабочей" части древка. Применяется в одноручном и двуручном вариантах. В последнем случае наносится более сильные удары. Эксперты получают дополнительную защиту, а мастера причиняют существенно больше вреда.

Staff — двуручный посох, применяемый как для нападения, так и для защиты. Мастера получаю возможность время от времени наносить ошеломляющие (stun) удары.

Axe — топор, удары наносятся медленнее, но с довольно значительными результатами. Эксперты бьют более быстро, а мастера причиняют дополнительный вред противнику.

Blaster — бластер, оружие древних, стреляет сгустками энергии с приличной скорострельностью. Эксперт удваивает частоту попаданий в цель, а мастер — утраивает.

> **Чем бить?**
>
> Одна из лучших комбинаций вооружения в игре — копье в правой и меч в левой руке. Такой вариант позволяет причинять больше вреда и чаще наносить результативные удвры. К тому же, став мастером по Spear, вы получаете еще и бонус в защите.

Доспехи

Shield — щит, воздействует точно так же, как и в Африке.

Leather — кожаные доспехи, наиболее примитивная защита. Зато она в наименьшей степени сковывает движения персонажа.

Chain — кольчуга, защищает лучше кожаных доспехов, но хуже plate. С ростом мастерства меньше сковывает движения персонажей.

Plate — металлические доспехи, наиболее мощная защита в игре. Эксперты и мастера таскают на себе эту тяжесть с меньшим ущербом для скорости.

Магия

Spirit Magic — спиритическая магия, связана с жизнью и смертью.

Air Magic — магия воздуха — защита, получение информации, возможность летать.

Water Magic — магия воды, атакующая и защитная в равной степени.

Fire Magic — магия огня, связана с атакующими заклинаниями и скоростью.

Earth Magic — магия земли, носит оборонительный характер.

Body Magic — магия тела, всевозможные типы лечения.

Mind Magic — магия мозга, имеет наступательный и информационный потенциал.

Разное

Эксперты и мастера по отношению к умениям этой категории обладают удвоенными и утроенными показателями соответственно.

Identify Item — позволяет провести идентификацию предмета (по щелчку правой кнопки). Эксперты и мастера могут применять это умение к более широкому кругу вещей.

Merchant — позволяет торговаться при покупке/продаже.

Repair Item — позволяет ремонтировать предметы (правая кнопка).

Body Building — прибавляет HP (показатель умения умножается на коэффициент, соответствующий классу персонажа. Для knight он равен 4, для sorcerer — 1).

Meditation — прибавляет SP (показатель умения умножается на коэффициент, соответствующий классу персонажа. Для knight он равен 0, для sorcerer — 4).

Perception — позволяет избегать ловушек и замечать сокровища.

Diplomacy — чем выше показатель дипломатии, тем меньше пострадает ваша репутация в случае необходимости предпринять неблаговидные шаги при общении с разными NPC.

Disarm Trap — позволяет вскрывать запертые сундуки и т.п., обезвреживая западни.

Learning — позволяет персонажам получать дополнительные поинты опыта. Бонус при этом равен показателю умения (в процентах). Так персонаж с показателем 5 вместо 100 поинтов опыта получит 105.

Итак, определяйтесь с классами ваших подопечных, раздавайте им поинты из общего бонусового пула в 50 единиц, называйте их по своему усмотрению и вперед — навстречу приключениям.

Управляющие клавиши

Движение вперед, развороты вправо и влево выполняются соответствующими клавишами-стрелками.

ENTER	Переход из режима реального времени в пошаговый и обратно
ESC	Вызов меню опций
F4	Переключение между оконным и полноэкранным режимом
1,2,3,4	Выбор соответствующего персонажа (при повторном нажатии — характеристики персонажа)
5,6	Выбор присоединенных к группе NPC
+/-	Управление масштабом карты
Tab	Переключение между персонажами
Q	Текущие квесты
R	Отдых
T	Календарь
Y	Крик (например, если нужно согнать с пути NPC)
A	Атака оружием
S	Атака магией/дистанционным оружием/оружием для ближнего боя
SHIFT	Режим бега
Z	Сводка общего состояния группы
X	Прыжок
C	Вызов книги заклинаний
B	Пропуск хода в пошаговом режиме
N	Автоматический дневник
M	Карта
Ctrl	Режим стрейфа
Del	Посмотреть вниз
PgDn	Посмотреть вверх
End	Нормальный обзор
PgUp	Подняться вверх (в режиме полета)
Home	Опуститься вниз (в режиме полета)
Ins	Плавное снижение высоты

Мир Enroth...

... огромен. Он состоит из пятнадцати территорий:

Sweet Water, Kriegspire, Frozen Highlands, Silver Cove, Eel Infested Waters, Paradise Valley, Blackshire, Free Haven, Bootleg Bay, Mist, Hermit's Isle, Dragonsand, Mire of Damned, Ironfist, New Sorpigal

Вы начнете ваш поход в южно-восточном New Sorpigal и закончите в противоположном конце — в Sweet Water. Побывать придется на всех квадратах. Ниже приведены описания городов, с указанием "значащих" NPC, местного сервиса и т.п.

Квесты...

... можно разделить на те, которые нужно выполнить обязательно, и те, которые можно отложить до лучших времен. К первой группе относятся все задания, связанные с поручениями членов High Council, Seer, Oracle.

При этом нужно помнить, что никакое истребление монстров не принесет вам столько опыта, как выполнение любого, даже самого простого квеста. Вернее — принесет, но за очень приличный промежуток времени. А во время прохождения квеста вы, по сути, набираете двойной опыт, да еще и добываете попутно мощное или нестандартное снаряжение.

Неплохим источником опыта и денег служит Arena, куда можно попасть по воскресениям на транспорте из Castle Ironfist. Если вы реально оцениваете собственные силы, то сможете одержать победу над противниками в выбранной категории. Если нет — уходите, чтобы вернуться.

Города...

... обладают выраженной индивидуальностью, несмотря на то, что состоят из достаточно однотипных элементов. Как правило, в них всегда есть возможность полностью привести группу в исходное состояние, реализовать добычу, получить необходимую информацию. Большая часть населения является активными NPC, которых можно разделить на три группы.

Учителя — все персонажи, способные единовременно повысить характеристики ваших героев — эксперты и мастера умений, а также те, кто обучает начальным навыкам.

Профессионалы — ни один из жителей не является тунеядцем, все обладают определенной профессией. Повара и пираты, картографы и взломщики, трубочисты и бандиты — выбор предостаточен. В ваших силах присоединить пару таких специалистов, при этом группа получит определенные бонусы. Оплата услуг, как правило, выражается в некоторой сумме единовременно и проценте с доходов.

Носители информации — поговорив с ними, можно прояснить для себя некоторые политические или географические особенности, получить дополнительные сведения, которые могут дать ключ к решению квестов.



■ Один из наиболее выгодных типов спутников — Инструктор. Прибавляет 15 процентов XP

Транспорт...

... в игре бывает двух типов — наземный и морской. В некоторые точки на карте можно попасть только на корабле, например — на Северный Остров, где стоит замок Alamos. Действует четкое расписание, в зависимости от дня недели, вы можете из одной и той же исходной точки отправиться к разным пунктам назначения. В скобках указано количество дней в пути:

New Sorpigal
New Sorpigal Coach Company
Понедельник — Castle Ironfist (2)
Среда — Castle Ironfist
Пятница — Castle Ironfist

Корабль Odyssey
Вторник — Mist (3)
Четверг — Mist
Суббота — Mist

Castle Ironfist
Royal Lines
Понедельник — New Sorpigal (2)
Вторник — Free Haven (4)
Среда — New Sorpigal
Пятница — New Sorpigal
Суббота — Free Haven
Воскресенье — Arena

Корабль Zephyr
Понедельник — Mist (2)
Вторник — New Sorphigal (2) или Bootleg Bay West (3)
Среда — Mist
Четверг — New Sorpigal
Пятница — Mist или Bootleg Bay West
Суббота — New Sorphigal

Корабль Queen Catherine

Специальности полезных профессионалов

Во время найма единовременно выплачивается сумма равная стократному содержанию.

Специальность	Эффект	Содержание (%)
Acolyte	Bless на уровне master, ежедневно на 2 часа	2
Apprentice	+2 к умениям, связанным с магией	5
Armorer	Неограниченный ремонт	2
Arms Master	+2 к умениям, связанным с оружием	3
Banker	+20% денег	10
Bard	+1 к Reputation	10
Barrister	+8 Diplomacy	3
Burglar	+8 Disarm, −1 Reputation	Бесплатно
Cartographer	Постоянно Wizard Eye на уровне Expert	2
Chef	Выдает 2 пищи/день (max 14)	4
Duper	+8 Merchant, −1 Reputation	2
Expert Healer	1 р/д полностью лечит группу (кроме Dead, Petrificated, Eradicated)	20
Explorer	−1 день при пюбом перемещении по карте	1
Factor	+10% денег	5
Fool	+5 Luck	1
Gate Master	Town Portal ежедневно	20
Guide	−1 день при путешествии по карте (min — 1 день)	1
Gypsy	−1 пища во время отдыха (min — 1 пища), +3 Merchant, −1 Reputation	1
Healer	Восстанавливает HP ежедневно	5
Horseman	−2 дня при наземных переездах (min — 1 день)	1
Instructor	+15% XP	7
Locksmith	+6 Disarm	3
Master Healer	1 р/д лечит все состояния, восстанавливает HP	50
Merchant	+6 Merchant	2
Mystic	+3 к магическим умениям	10
Navigator	−3 дня при морских переездах (min — 1 день)	3
Negotiator	+4 Merchant, +4 Diplomacy	5
Pathfinder	−3 дня при наземных переездах (min — 1 день)	3
Pirate	−2 дня при мор. переездах (min — 1 день), +10% денег, −1 Reputation	5
Porter	−1 пища во время отдыха (min — 1 пища)	1
Psychic	+5 Perception, +10 Luck	4
Quarter Master	−2 пища во время отдыха (min — 1 пища)	2
Sailor	−2 дня при морских переездах (min — 1 день)	1
Scholar	Неограниченная идентификация предметов, +5% XP	5
Scout	+6 Perception	3
Smith	Неограниченный ремонт	2
Spell Master	+4 ко всем магическим умениям	20
Squire	+2 ко всем умениям, связанным с оружием и доспехами	6
Teacher	+10% XP	3
Tinker	+4 Disarm	2
Tracker	−2 при любых перемещениях по карте (min — 1 день)	2
Trader	+4 Merchant	1
Water Master	Walk on Water в течение 3 часов ежедневно	10
Wind Master	Fly в течение 2 часов ежедневно	20

После разрешения регента — до территории Hermit's Isle

Bootleg Bay West
Корабль Tsunami
Понедельник — Bootleg Bay West (другой остров, 1 день)
Среда — Bootleg Bay West (другой остров, 1 день)

Корабль Valkyrie
Вторник — четыре дня до замка Ironfist
Четверг — четыре дня до замка Ironfist

Free Haven
Free Haven Travel East
Понедельник — Blackshire (3)
Вторник — Kriegspire (3)
Среда — White Cap (3)
Четверг — Blackshire
Пятница — Kriegspire
Суббота — White Cap

Free Haven Travel West
Понедельник — Silver Cove (4)
Вторник — Castle Ironfist (4)
Среда — Darkmoor (5)
Четверг — Silver Cove
Пятница — Castle Ironfist
Суббота — Darkmoor

Корабль Windrunner
Понедельник — Mist (4)
Вторник — Silver Cove (3)
Среда — Castle Ironfist (5)
Четверг — Mist или Silver Cove

White Cap
White Cap Transport Co.
Понедельник — Free Haven (3)
Четверг — Free Haven

Silver Cove
Abdul's Discount Travel
Понедельник — Free Haven (4)
Пятница — Free Haven

Корабль Cerulean Skies
Понедельник — Mist (3)
Вторник — Free Haven (3)
Среда — Island North (1)
Четверг — Mist
Пятница — Free Haven
Суббота — Mist

Корабль Barracuda
Четверг — Island South (2)

Eel Infested Waters
Корабль Cirrus
Суббота — Island North (1)

Корабль Tigershark
Понедельник — Silver Cove (2)

Misty Islands
Корабль Adventure
Понедельник — Castle Ironfist (2) или Silver Cove (3)
Вторник — Bootleg Bay West (2)
Среда — Castle Ironfist (2)
Четверг — Silver Cove или Bootleg Bay West
Пятница — Castle Ironfist
Суббота — Bootleg Bay West

Kriegspire
King's Highway
Среда — Free Haven (3)
Суббота — Free Haven

Blackshire
Blackshire Coach and Buggy
Вторник — Free Haven (3)
Пятница — Free Haven

Mire of the Damned
Darkmoor Travel
Понедельник — Free Haven (5)
Пятница — Free Haven

New Sorpigal



Жители

Andover Portbello в таверне (1000$).

Квест: отдайте ему имеющееся у вас письмо.

Квест: его "братья по вере" в спешке оставили храм, который находится к северо-западу от города, забыв в нем канделябр (candelabra). Выполнение этого квеста — на ваше усмотрение, т.к. после возвращения канделябра снизится репутация группы (в начале игры — Average). В принципе, т.к. вы только начинаете игру, незначительным снижением репутации можно пренебречь.

Bufford T. Allman , членство в Elemental Guild (100$).

Квест — прикончить Spider Queen.

Violet Dawson, членство в Self Guild (100$).

Квест — разыскать в заброшенном храме неподалеку от города дочку Angela.

Victor Hosen, Expert Meditation (rank 4 + 500$, master — Norio Ariganaka в Mist).

Erik Zalzburg, Expert Body Building (rank 4 + 500$, master — Jason Traveller в Free Haven).

Harold Hess, членство в гильдии Blade's End (25$).

Hejas Mawsil, членство в гильдии Buccaneers' Lair (25$), покупка яиц кобры.

Abdulai Mahgreb, Body Magic Expert (rank 4 + 1000$, master — Gilbert Hammer в Silver Cove).

Virgil Holiday, Expert Mind Magic (rank 4 + 1000$, master — Thane Roper в Silver Cove).

Enoch Highridge, Expert Spirit Magic (rank 4 + 1000$, master — Bishop Inquisito из Castle Ironfist).

Taro the Teacher, Expert Earth Magic (rank 4 + 1000$, master — Revee Botania в Silver Cove).

Isao Magistrus, Expert Fire Magic (rank 4 + 1000$, master — Jezebel в Mist).

Sheila Loompus (над таверной), Expert Identification (rank 4 + 500$, master — Hans Gifford в Free Haven).

Tara D'Cathay, Expert Perception (rank 4 + 500$, master — Makro Caligula в Darkmoor).

Donald Retzel (над Initiate Guild of Self), Expert Learning (rank 4 + 2000$, master — John Tuck в Silver Cove).

Igor The Teacher (возле лагеря гоблинов), Ancient Weapon Expertise (бесплатно, при экипированных бластерах, master — Rexella в Paradise Valley).

Dorf The Teacher (на берегу моря, недалеко от лагеря жрецов), Expert Staff Defense (rank 4 + 2000$, master — Jasper Rice в Silver Cove).

Cheryl Dunkan, Expert Air Magic (rank 4, 1000$, Master — Caao Salem из Mist).

Douglas Hill (на острове), Expert Water Magic (rank 4, 2000$, Master — Harper Collins из Mist).

Градации репутации

Monstrous
Vile
Despicable
Notorious
Bad
Average
Respectable
Honorable
Glorious
Angelic
Saintly

Сервис

TownHall, Frank Fairchild

Квест — вызволить врачевателя Sharry Carnegie из рук Shadow Guild. Также нужно неоспоримое доказательство активности Shadow Guild в регионе.

TownHall, клерк Janice, у нее можно получить ключ от GoblinWatch.

Квест — узнать комбинацию для замка на двери, ведущей в пещеры GoblinWatch.

Bounty Hunt — ежемесячное назначение цены за голову того или другого монстра.

Квест — дается после успешного выполнения предыдущего. На этот раз нужно еще раз напрячь все тех же культистов, поклонников бога Baa. Место действия — заброшенный храм в нескольких днях пути на запад. В доказательство о выполненном задании нужно представить Chime of Harmony.

Городские фонтаны — +5 HP, +5 SP, +10 Might; вода в колодце прибавляет +2 Luck (постоянно), причем можно пить несколько раз, пока показатель не достигнет значения 15.

Транспорт New Sorpigal Coach Company (каждая подкова прибавляет два skill-поинта).

Гильдия Buccaneers' Lair. Обучение умениям (все — 150$): Dagger, Merchant, Identify Item, Perception, Disarm Traps.

> Если щелкнуть мышкой на одной из стен второго этажа Buccaneer's Lair — группа будет телепортирована в Shrine of the Gods (на территории Dragonsand, +20 ко всем статистикам для каждого персонажа).

Гильдия Blade's End. Обучение (500$): Sword, Axe, Leather, Staff, Spear.

Initiate Guild of Elements (Fire, Water, Earth — 750$), начальное обучение умениям.

Initiate Guild of Self (Spirit, Mind, Body — 750$).

Городской Храм — для лечения и подаяния (что засчитывается при учете репутации).

Возле причала — бочки (orange — Intellect, blue — Personality).

Ящики вдоль реки — 3, возле Goblinwatch, в лагерях гоблинов и жрецов, возле покинутого храма Abandoned Temple.

Этапы большого пути

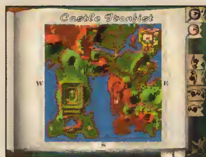
Ниже следуют рекомендации по прохождению игры. Они совершенно не обязательны, у каждого может свой путь.

Уничтожаем гоблинов в лагере в New Sorpigal (в любом порядке). За храмом, на берегу (чуть правее) — камень, который, на самом деле, является сундуком:). Еще один такой камень вам встретится в Dragonsand. Не исключено, что есть и другие булыжники с начинкой. Что интересно, в то время, как названия обычных "пейзажных" предметов начинаются с маленькой буквы (rock), то названия всех предметов "с начинкой" пишутся с большой, например, Rock. Это общее правило, которое применимо не только к камням, но и к факелам, деревьям и т.п.

Навещаем лагерь жрецов на берегу моря.

Квест: доставляем письмо регенту Wilbur Hamphrey в замок Castle Ironfist.

Castle Ironfist



Жители

Нижний город

Helen Teal (рядом с таверной), Expert Bowmanship (rank 4 + 2000$, master — Desmond Weller в Kriegspire).

Tracy Flauta (в том же доме), членство в Mind Guild (50$).

Terrance Smith (задний вход в доме с таверной), Expert Knife (Dagger) Fighting (rank 4 + 2000$, master — Jules Miles возле Castle Stone).

Gordon Styles, armorer, NPC (чинит доспехи, найм — 200$ + 2%) — в здании транспортной компании.

Andrew Besper, членство в Berserker's Fury (50$).



Прерванный сон. Эта подружка так и будет торчать, пока ее не заденет. А уж потом на группу нападут все жители города

Квест: dragoon'ы сперли музыкальный инструмент — Harpy. Нужно вернуть его владельцу.

Edgar Carpenter, Expert Shield Defense (rank 4 + 2000$, master — Bronwyn Meck из Blackshire).

Benito Tellman, Expert Plate Armor (rank 4 + 1000$, master — Forest Suthers возле Castle Temper).

Rich Hamburg, Expert Chain Armor (rank 4 + 1000$, master — David Feather из Darkmoor).

Newt Headrow, Expert Leather Armor (rank 4 + 1000$, master — Arlen Sailor возле Castle Stone).

Верхний город

Stephen Biggs, Expert Axe Fighting (rank 4 + 2000$, master — Avinril Smithers в таверне Haunt в Mire of the Damned).

Leon Lazaru, Expert Identification (rank 4 + 500$, master — Hans Gifford из Free Haven).

Tyler Tailor, Expert Disarm (rank 4 + 500$, master — Gabe Lester возле Castle Stone).

Aarron Stromgmun, Expert Swordsmanship (rank 4 + 2000$, master — Guy Hampton из Blackshire).

Olaf Berring, Expert Body Building (rank 4 + 500$, master — Jason Traveller из Free Haven).

Bishop Iquisitorio, членство в Spirit Guild (50$), Master of Spirit (обучает бесплатно, но только тех, кого лорд Stone возвел в сан High Priest).

Bernice Weaver, членство в Body Guild (50$).

Elton Astrogate (над Throne Room), Expert Learning (rank 4 + 2000$, master — John Tuck из Silver Cove).

Walter Hargreaves, Expert Diplomacy (rank 4 + 500$, master — Jacues Kohl, который работает у лорда Stromgard).

Сервис

Нижний город

Транспортная компания Royal Lines.

Оружейник Eagle's Eye (луки и арбалеты).

Доспехи Metalweave Armory.

Гильдия Berserker's Fury, обучение (450$) — Bow, Chain, Shield, Repair Item.

> Может это cheat, а может — bug, но в гильдии Berserker's Fury можно обучить магов носить тяжелые доспехи и пользоваться щитом. Для этого нужно просто щелкать мышкой в соответствующих местах на экране, не обращая внимания на надпись о том, что героев больше нельзя ничему научить.

Верхний город

Throne Room, Wilbur Hamphrey — регент, после доставки ему письма из New Sorpigal вы получите 5000$.

Квест: лорд Kilburn исчез где-то в районе Blackshire. Нужно узнать что с ним случилось, и, если он мертв, найти его щит, который и доставить "заказчику". После этого регент обещает похлопотать за вас перед High Council — Верховным Советом.

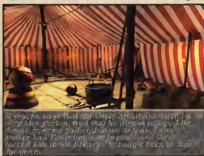
Решение: за щитом нужно будет отправится в лагерь вервольфов, который расположен к востоку от города Blackshire. Этот квест отложите до лучших времен, группе с начальным уровнем развития он не по зубам.

Квест: для того, чтобы паладины в вашей команде получили звание крестоносцев, нужно найти и вызволить Damsel in Distress (дамочку в расстройстве). Ее зовут Melody Silver, искать ее следует на острове Mist в замке.

Квест: после доставки дамы, вы получите предложение стать героями. Для этого нужно прикончить вполне конкретного дракона Longfang Witherhide, который обитает в пещере за замком Castle Darkmoor.

Nikolai Ironfist — принц, сын Роланда, в отсутствие отца восседает на троне. Пользуясь оказией, выбирается с вами из замка и отправляется развлекаться в цирк. Попутно вы узнаете, что после поражения в ходе войны за престол дядя Archibald был превращен в камень и помещен в таком виде в библиотеку.

Квест: мальчишка сбежит от вас при первой же возможности и отправится в цирк. Где его и нужно найти и доставить обратно в замок. Найти его просто: цирк кочует с места на место (которых всего-то три). Нужно оказаться в нужный момент в правильном районе, а именно: Blackshire в April, Bootleg Bay в December, Mire of the Damned в August.

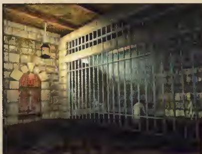


Квест: задание будет исходить не от регента, но поинты опыта вы все равно получите. После получения жемчужины Pearl of Purity ее нужно доставить регенту.

Квест: после выполнения всех квестов, связанных с голосованием членов совета, вам нужно рассказать регенту о том, что Slicker Silvertongue как-то странно себя ведет. Тот заподозрит в непорядке последователей Baa, и даст вам плащ Baa, с помощью которого можно проникнуть в штаб-квартиру культа, которая расположена к востоку от замка Kriegspire. Вам надлежит найти способ излечить советника от заклинания управления сознанием, под которым он явно пребывает.

Квест: доставить в Совет письмо, компрометирующее Silvertongue. Когда вы переговорите с ним, игра разродится небольшой заставкой, в ходе которой негодяй пообещает вам отомстить и исчезнет (причем больше вы его не увидите). Он уже почти видит себя новым королем.

С докладом о происшедшем отправляйтесь опять к регенту. Тот, проникнувшись вашими достижениями, даст вам разрешение пользоваться королевской яхтой Good Catherine, которая в любой момент может доставить вас на Hermit's Isle. К чему бы это?



Seer (в горах),

в самом начале игры сей провидец посоветует вам выполнить квесты, связанные с завоеванием расположения членов Верховного Совета. Когда вы справитесь с этой задачей — получите новую.

Квест: нужно доставить Оракулу (Free Haven, в здании High Council) четыре кристалла памяти — из замков Kriegspire, Darkmoor, Alamos и на острове Hermit's Island.

Фонтаны: +10 Speed, +10 Accuracy.
Два телепортера — к местному обелиску и обратно.
Храм Kings Temple.
Тренинг Royal Gymnasium.
Оружейник Fine Blades (клинки).
Доспехи Iron Defense.
Магазин магии Eye of the Newt.
Гильдия Initiate Guild of Mind.
Гильдия Initiate Guild of Spirit.
Гильдия Initiate Guild of Body.
Библиотека Kings Library — над Throne Room.

Обучаете всю группу стрельбе из лука (гильдия Berserker's Fury в Castle Ironfist), покупаете луки и возвращаетесь в New Sorpigal. Пришло время выполнения первых квестов.

Abandoned Temple (New Sorpigal)

Население: летучие мыши разного калибра, пауки, кобры.

В первом помещении — бочка с красной жидкостью (Might), деньги и предметы.

В глубине пещеры, в том закоулке, откуда вас атакуют кобры — девочка *Angela Dawson*, которую нужно доставить к маме в New Sorpigal.

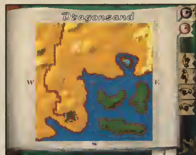
Дальше по коридору — "сад камней". Внимание — под ним проходит другой тоннель, в котором можно настрелять множество разной живности. Просто подойдите к краю (постарайтесь не скатиться вниз) и устройте небольшой тир. Не забудьте применить заклинание Wizard Eye — это именно тот случай, когда оно здорово облегчит задачу.

В самом дальнем закоулке вас поджидает королева пауков *Spider Queen* — большая красная тварь, с тела которой вы и возьмете квестовое сердце. Неподалеку находится еще один ящик с добром и телепортатор, который переправит вас ко входу в храм.

Спекулятивный заработок

В цирке можно просадить кучу денег, пытаясь выиграть разные предметы в шатрах, которые в основной палатке можно поменять на бочонки с вином и золотые пирамидки. Которые вам и нужны — на них в дальнейшем можно будет выменять мощное оружие. В этом кроется неплохая возможность спекулятивного зарабатывания средств.

Схема проста, но воспользоваться ею вы сможете много позже. Для начала вам нужно с помощью разного рода фонтанов поднять статистические показатели персонажей. Например, фонтан в Sweet Water прибавляет по 50 единиц. Получив столь существенный бонус — телепортируетесь (с помощью заклинания Lloyd's Beacon) в цирк, где начинаете игру в одном из шатров. Принцип игры примитивен — вы просто жмете мышкой на строке о ставке, а игра просчитывает, какой приз вам удалось получить — перо гарпии, листок клевера и т.п. Набрав призов на 30 очков — отправляетесь в большой тент, где вымениваете призы на золотую пирамидку. Повторяете, пока не надоест. Причем придется именно "челночить", вы не можете сначала выиграть полный Inventory призов, а затем их всех обменять на пирамидки. Последние даются только по одной.



Набрав товара, телепортируетесь к шатрам менял в Dragonsand, где вымениваете пирамидки на оружие, доспехи и т.п. Что понравилось — экипируете. Остальное — продаете. Естественно, для проведения столь масштабной операции вам нужно будет предварительно побывать во всех перечисленных точках и применить везде заклинание Lloyd's Beacon.

Goblinwatch (New Sorpigal)

Население: крысы всех мастей, goblins, bloodsuckers.

Для начала — заберитесь на гору рядом с замком и перестреляйте оттуда гоблинов.

Свиток с кодом *Goblinwatch Code*, находится в одном из сейфов в помещении, расположенном невдалеке от входа в замок (спустившись по первой лестнице — направо). Есть смысл сразу после того, как его найдете, вернуться в город — получить деньги и, возможно, повысить уровень персонажей. После чего можно и вернуться для окончательной зачистки.

Для открытия серии раздвижных дверей наберите на пульте слово GOBLIN наоборот — NILBOG.

К этому моменту у вас уже должно было скопиться достаточно много разного рода цветов, корешков и пр. Пора заняться повышением характеристик персонажей с помощью компенсирующих жидкостей (см. встав-

Выпивка

№	Название	Цвет	Состав	Эффект	Длительность	Особенности
	Первая генерация					
1	Magic	Синий	Phirna Root	+10 Spell Points	Постоянно	
2	Energy	Желтый	Poppysnaps	+10 к основным статистикам	Временно	
3	Cure Wounds	Красный	Widoweeps	+10 Hit Points	Постоянно	
	Вторая генерация					
4	Resistance	Зеленый	1 + 2	+10 к сопротивляемости	Временно	
5	Cure Poison	Фиолетовый	1 + 3	Противоядие	Постоянно	
6	Protection	Оранжевый	2 + 3	+10 Armor Class	Временно	
	Третья генерация					
7	Super Resistance	Белый	1 + 4	+20 к сопротивляемости	Временно	
8	Bless	Белый	1 + 5	Bless на 6 часов	Временно	
9	Stone Skin	Белый	1 + 6	Stone Skin на 6 часов	Временно	
10	Haste	Белый	2 + 4	Haste на 6 часов	Временно	
11	Extreme Energy	Белый	2 + 6	+20 к основным статистикам	Временно	
12	Heroism	Белый	3 + 6	Heroism на 6 часов	Временно	
13	Restoration	Белый	4 + 5	Лечит все, кроме Stoned/Dead	Постоянно	
14	Supreme Protection	Белый	4 + 6	+20 Armor Class	Временно	
	Четвертая генерация					
15	Essence of Intellect	Черный	1 + 9	+15 Intellect	Постоянно	−5 Might
16	Essence of Personality	Черный	1 + 13	+15 Personality	Постоянно	−5 Speed
17	Essence of Accuracy	Черный	2 + 8	+15 Accuracy	Постоянно	−5 Luck
18	Essence of Endurance	Черный	2 + 14	+15 Endurance	Постоянно	−1 другие стат.
19	Essence of Speed	Черный	3 + 10	+15 Speed	Постоянно	−5 Personality
20	Essence of Might	Черный	3 + 12	+15 Might	Постоянно	−5 Intellect
21	Divine Magic	Черный	4 + 7	+100 Spell Points	Временно	+1 год возраста
22	Rejuvenation	Черный	4 + 11	Устраняет магическое старение	Постоянно	−1 все семь стат.
23	Essence of Luck	Черный	5 + 7	+15 Luck	Постоянно	−5 Accuracy
24	Divine Power	Черный	5 + 11	+20 Уровней	Временно	+1 год возраста
25	Divine Cure	Черный	6 + 13	+100 Hit Points	Временно	+1 год возраста

При одновременном приеме жидкостей 15 и 20, 16 и 19, 17 и 23 происходит повышение на 10 единиц соответствующих характеристик. Всего имеется 216 возможных комбинаций смешивания, большинство из которых приводит к взрыву. Мощность последнего зависит от силы реагентов. Если взорвать смесь из potion'ов третьей и четвертой генерации, то персонаж будет уничтожен (Eradicated). Соблюдайте осторожность!

ку). Имеет смысл начертить небольшую табличку, чтобы вы не забыли — кто и что уже успел выпить.

Отправляемся в Castle Ironfist, где повышаем мастерство стрельбы из лука — всех персонажей делаем Expert'ами (в доме около таверны в Castle Ironfist).

Далее — отстрел культистов и Lizardmen'ов по всей поверхности территории.

Есть смысл сходить пообщаться с Seer — он глобально посоветует чем заниматься на текущем этапе прохождения MM6 — выполнить квесты для шести лордов Enroth'а. К этому же игровому NPC нужно обратиться, если вы по какой-либо причине потеряли предмет — объект того или иного квеста. Бывает — помогает. Но не во всех случаях, поэтому — не стесняйтесь делать побольше файлов с сохраненными играми.



Расстрел монстров из недоступного для них места — стандартный тактический прием

Он же сообщит, какой из Shrines активен в данном месяце. После этого, если вам удастся помолиться у соответствующего алтаря — вся группа повысит на 10 единиц одну из основных характеристик. Любопытен тот факт, что результативно помолиться вы сможете и через несколько лет, главное — чтобы месяц совпал.

Shadow Guild Hideout

Разномастные бандиты и воры.

Проходится без особых усилий персонажами 7-го уровня с экспертным владением луком. В одном из ящиков — письмо от принца воров.

Жмите на кнопки на стенах, обшаривайте камины и пр. Дверь с замком открывается с помощью ключа, который вы возьмете из очередного ящика. За ней — *Sharry Carnegie*, которую ждет Frank Fairchild в New Sorpigal (награда — 2000$). Осторожнее с выходом из комнаты с девушкой — по группе будет нанесен удар Fireball'ом, лучше, если все будут с полным здоровьем.

Жидкости, изменяющие характеристики героев

Purple liquid	+1 Speed
Green liquid	+1 Endurance
White liquid	+1 Luck
Red liquid	+1 Might
Orange liquid	+1 Intellect
Yellow liquid	+1 Accuracy
Blue liquid	+1 Personality
Magic brew (котел)	+1 сопротивляемость магии
Steaming brew (котел)	+1 сопротивляемость огню

Shrines

Месяц	Характеристика	Расположение
January	Might	Bootleg Bay, северо-западный угол
February	Intellect	Mist
March	Personality	Silver Cove, северо-западный остров
April	Endurance	Castle WhiteHaven
May	Accuracy	Free Haven, на восток от города
June	Speed	Mire of the Damned, на восток от города
July	Luck	New Sorpigal, остров на восток от пристани
August	Fire	Kreigspire, в вулкане рядом с замком
September	Electricity	Castle Ironfist, на запад от центра
October	Cold	Kreigspire, к северу от центра, вдоль гор
November	Poison	Alamos, остров на юго-западе
December	Magic	Blackshire, к северо-востоку от города

The Dragoons Cavern

Население: бандиты, Fighter'ы, слизи, один Veteran.

Проходится персонажами 9–10 уровня.

Для того, чтобы попасть в пещеру иногда нужно несколько раз щелкнуть мышкой — имеет место быть непонятный поиск пикселя на изображении ворот.

Кстати, отстрел разного рода аморфных существ можно оставить на потом, когда в вашем распоряжении появится магическое оружие или более–менее мощная магия.

Как и во многих других подземельях, вы можете отстреливать находящихся под вами противников даже в том случае, если их не видите. Как выйдете к мосткам, по которым можно спуститься вниз в цилиндрической комнате — подойдите к краю и начинайте стрелять. Пока не перестанут кричать. Аналогично поступайте с лифтами — сначала нажмите рычаг, чтобы лифт отпустился без вас, затем — отстрел.

Квестовый предмет — арфа *Harp* находится во втором слева ящике в помещении с шестью ящиками. Остальные — телепортаторы. Арфу нужно вернуть Andrew Besper (5000$), дом которого стоит у начала дороги, ведущей наверх к замку Ironfist.

Доказательство связи Dragoon'ов и Shadow Guild — письмо от принца воров, которое находится в помещении кладовой недалеко от первого лифта.

Найденную дудочку (вспомните любимую сказку) можно применять против крыс.

Temple of Baa (Castle Ironfist)

Население: скелеты, жрецы, Akolyte'ы, пауки, летучие мыши.

Пройден персонажами 10 уровня.

Пещера с пауками — просто завлекайте живность к спуску в пещеру и там ее отстреливайте — пауки, как правило, не могут забраться вверх по склону.

Откройте южную дверь в основном зале.

Первый ключ — в конце извилистого коридора — в статуэтке. Как только вы откроете им дверь — в основном зале возникнет куча противников. Чтобы вас не зажали без возможности маневра, выскакивайте в основной зал, а оттуда — в одну из зачищенных предварительно пещер, пятьтесь и постреливайте в скелетов. С магами разберетесь потом.

Вернитесь к открытой комнате — возьмите из сундука ключ от "сауны".

Откройте северную дверь в большом зале. В комнате с бассейном — сундук, в котором вас ждет очередной ключ — store room key. Имейте ввиду, что очередная порция "поклонников" вас уже ждет на выходе в большой зал.

Вернитесь к южной двери из основного зала, откройте запертую комнату. Очередной ключ — от секретной двери.

Открываем восточную дверь и начинаем уворачиваться от fireball'ов. Все выше и выше по голубым парадным лестницам — к кучке жрецов при поддержке аколитов и прочей мелочи. Заходите в зал, зажимайте CTRL и начинайте стрейфиться, нажимая на "a", поливая неприятеля россыпью стрел. На кого Бог пошлет.

Помародерствовав, сохраните игру. Далее, врубив шифтом скорость, выскакиваете на возвышение, прямо за столом. Гонг! Не пугайтесь, полчища скелетов позади вас уже обречены. Прямо за столом находится потайная дверь — быстро в нее, — и по длинючему коридору к месту бойни — на галерею.

Расстреляв полчища скелетов (с двух галерей), вернитесь с центральному помещению в основном зале. Порядок открытия дверей (если стать спиной ко входу в храм) — левая, задняя, передняя, правая. Открывайте сундук (с еще одним ключом от "сауны") и немедленно спасайтесь от новой порции врагов. Маневрируйте и восстанавливайте силы в пещерах.

Во второй "сауне" — ключ от сокровищницы, которая расположена на северной галерее, за потайной дверью в самом ее конце. Аналогичная сокровищница — за потайной дверью на южной галерее.

И напоследок — координаты нелишних 5000$: пройдите в проход за столом, на котором стоял гонг, сверните направо, еще раз направо — деньги спрятаны в последнем факеле на внешней стене.

Отправляемся в Bootleg Bay, где сразу начинаем отстрел всех противников на открытой местности. Увлекаться, правда, не стоит — следите за здоровьем, которое можно восстановить в местном храме или таверне. Разбросанные у костров каннибалов кости можно прихватить — это тоже товар (1000$), но репутация у подобных торговцев будет подмоченной.

Bootleg Bay



Жители

Vinston Schezar (в здании храма),

Квест: уничтожить кристалл в местном храме Order of the Fist.

Preston Harper, Expert Chain Armor (rank 4 + 1000$, master — David Feather из Darkmoor).

Shoshi Petroniki, Expert Perception (rank 4 + 500$, master — Makro Caligula из Darkmoor).

Сервис

Тренировочный шатер Training by the Sea.

Фонтан рядом с таверной — + 20 Might (временно).

Доспехи Abrakham's Metalworks.

Магазин магии The Little Magic Shop.

Таверна The Goblin Tooth.

Оружейник Hammer and Thongs (тупое оружие — молоты, булавы и т.п.)

Temple of the Fist

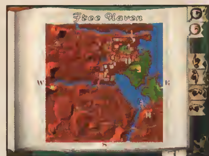
Население: крысы, жрецы.

Начинайте с левого коридора, и не трогайте кучу проклятых черепов!

В помещении с бочками: за последними — стрела на полу, факел является рычагом.

В целом, прохождение этого квеста не составляет особых сложностей — храм достаточно мал размерами и незамысловат по конструкции. Щелкните мышкой на розовом кристалле в последнем помещении — его-то и нужно уничтожить.

Free Haven



Лорд *Osric Temper* (в замке),

Квест: необходимо уничтожить Devil's Outpost в Kriegspire.

Квест: апгрейд рыцарей, нужно получить номинацию у cavalier'а (для этого пообщайтесь с Chadwick Blackpool в таверне Rockham Pride, на северо–западе территории).

Квест: для того, чтобы получить статус champions нужно победить Warlord, который командует армией к северо–востоку от Icewind Pass.

Жители города

Geof Sousy (покупает four leaf clovers — 25$)

Dillan Robinson (покупает amber — 500$)

Peggy Woods, членство в Body Guild (50$), Sewer — вход.

Wilma Rothwind, членство в Spirit Guild (50$).

Tim O'Hooligan, Expert Body Magic (rank 4 + 1000$, master — Guilbert Hammer из Silver Cove).

Michelle Blachshire, Expert Spirit Magic (rank 4 + 1000$, master — Bishop Inquisito из Castle Ironfist).

Mynasia, Expert Mind Magic (rank 4 + 1000$, master — Thane Roper из Silver Cove).

Richard Harp, Sewer — вход.

Sandra Trudoor, последователь Baa, информация — Superior Temple of Baa находится на восток от замка Kriegspire.

Nick Fenster, покупает kegs of wine (300$).

Sy Roth, покупает teeth (500$), Sewer — вход.

Gans Gifford, Master Identification (rank 7, 2500$, Intellect — 30).

Jessica Carson, членство в Air guild (50$).

Dominique Juares, членство в Water Guild (50$), Sewer — вход.

Corey Roseburg, — членство в Fire Guild

Скупка предметов населением

Предмет	Город	Кто покупает	Цена
Loadstones	Free Haven	Davis Carp	5
Harpy Feathers	Free Haven	BonnieRotterdam	10
4-Leaf Clovers	Free Haven	Geoff Southy	25
Cobra Eggs	New Sorpigal	Hejas Mawsil	300
Kegs of Wine	Free Haven	Nick Fenster	300
Amber	Free Haven	Dillan Robinson	500
Teeth	Free Haven	Sy Roth	500
Bones	Free Haven	Ion Miller	1000
Golden Pyramids	Free Haven	Renee Blackburn	1000
Gongs	Free Haven	Lawrence Aleman	2000

(50$).

Iris Poppyfield, Sewer — вход.

Ike Pargrew, членство Water Guild (50$).

Livia Farell, Expert Merchant (rank 4 + 2000$, master — Will Ottoman *из* Silver Cove).

Silvester Moor, Expert Diplomacy (rank 4 + 500$, master — Jaques Kohl, работает у Lord Stromgard).

Zopltan Phelps,

Квест: вернуть артефакт — кинжал Mordred, который находится у бандитов, чья база расположена к западу от Castle Temper.

Lawrance Aleman, покупает гонги (2000$).

Michael Ogilvy, Expert Swordsmanship (rank 4 + 2000$, master — Guy Humpton *из* Blackshire).

Logan Oasher, Expert Knife (Dagger) (rank 4 + 2000$, master — около Castle Stone).

Hitomi Mirumoto, Expert Water Magic (rank 4 + 1000$, master — Harper Collins *из* Mist).

Zodahn Delphi, Expert Air Magic (rank 4 + 1000$, master — Caao Salem *из* Mist).

Li Tizare, Expert Earth Magic (rank 4 + 1000$, master — Revee Botania *из* Silver Cove).

Gabriel Cartman (дом рядом с храмом), alchemist,

Квест: ему нужны останки лича Ethric The Mad.

Wilma Cook, sewer — вход.

Ral, carpenter (недалеко от озера, позади *Alchemy & Incantations*).

Winston Historian, членство в Duelist Edge (50$).

Carlo Tormini, horseman (недалеко от пристани, рядом с Abdul Discount Goods),

Квест: нужно спасти его подружку Sherell, которая находится в плену у каннибалов на островах Bootleg Bay.

Внимание! Известен случай, когда игрок после выполнения этого квеста зашел повторно в подземелье и там обнаружил Sherell по второму разу. Если это произойдет с вами — не позволяйте девушке присоединиться к вашей группе. Вы потом не сможете от нее избавиться.

Ivan Magyar, Expert Disarm Training (rank 4 + 500$, master — Gabe Leater возле Castle Stone).

Sergio Carrington, членство в Smugglers guild (50$), sewer — вход.

Jason Traveller, Master Body Building (rank 7 + 2500$, Endurance — 30), информация — чтобы посетить оракул, вы должны заручиться единогласной поддержкой Верховного Совета.

Davis Carp, покупает Lodestones (5$).

Rene Blackburns, покупает золотые пирамидки по 1000$.

Jeorge Almond, stonecutter, обитает в первом доме направо, если идти от храма.

Сервис

High Council, состоит из шести членов, каждый из которых представляет интересы определенного лорда. Для того, чтобы получить доступ к оракулу, вам нужно заручиться их единогласной поддержкой. Для этого нужно ублажить соответствующих вельмож:

Preston Steel (представляет Lord Temper)
Tori Goldman (представляет Lady Fleise)
Isaak Rockwell (представляет Lord Stone)
Olaf Heimdall (представляет Lord Stromgard)
Euclid Kepler (представляет Lord Newton)
Slicker Silvertongue (представляет Lord Humphrey)

Фонтан в центре города — + 25 HP.

Duelist Edge — начальное обучение Mace и Body Building.

Продвинутые гильдии Adept Guild of Air, Adept Guild of Earth, Adept Guild of Fire, Adept Guild of Water, Adept Guild of Body.

Банк Foreign Exchange.

Таверны Victor's Hall, Echoing Whisper и Rockham Pride (на северо-западе территории, именно здесь нужно поговорить с Chadwick Blackpool — получить номинацию в cavaliers).

Оружейники Feather and Strings (луки) и The Sharpening Stone (мечи).

Доспехи The Footman's Friend и The Foundry.

Лавка Abdul's Discount Goods.

Магазины магии Alchemy & Incantations и The Sorcerors Shoppe.

Тренинг Free Haven Academy.

Транспорт Free Haven Travel West и Free Haven Travel East.

Оракул (в здании High Council, появится после выполнения квестов для всех лордов).

Квест: нужно доставить четыре кристалла памяти, причем сам оракул выдает неточные данные о том, где какой кристалл находится. За каждый установленный кристалл — 100.000 поинтов опыта. Местонахождение кристаллов: Alpha — Hermit's Isle, Beta — Castle Alamos, Oelta — Castle Darkmoor, Epsilon — Castle Kriegspire.

Hall of the Fire Lord

Население: главным образом гоблины и огры.

Пройден группой 15-16 уровня.

Находится на территории Bootleg Bay. Задание получаете сразу же после входа от самого Fire Lord. Нужно открыть двери, охраняемые разными монстрами, чтобы у Fire Lord'а вновь появилась возможность пользоваться магией. По возможности — у каждого члена группы должен быть кусок янтаря Amber. В этом случае телепортация внутри подземелья будет проходить для них безболезненно.

При первом общении с лордом огня после открытия нужных дверей можно получить любое количество поинтов опыта. Это программный баг, просто продолжайте щелкать на изображении Fire Lord, у персонажей при этом будет повышаться Experience.

Temple of Tsatsa

На острове Bootleg Bay.

Население: каннибалы, кобры.

После истребления скопления противников в центральном помещении — пройдите по коридору, который начинается в задней стене и спуститесь в подвал. Там содержится цель вашего вторжения — дама по имени Sherell Ivanaveh.

Mist

Жители

Cathleen Mester, mystic,

Квест: за замком Newton находится телепортатор, который доставит группу на острова. Нужно уничтожить там культистов и воров, которые устраивают набеги на Mist. Не забудьте взглянуть на обелиск.

Calvin Black, Expert Staff Defense (rank 4 + 2000$, master — Jusper Rice из Silver Cove).

Gonsalo Ramires, членство в Duelist Edge, Expert Spear Training (rank 4 + 2000$, master — Burton Retherford *из* Darkmoon).

Bernard Jacobs, Expert Repair (rank 4 + 500$, master — Rean Treacle из Castle Stone).

Artur O'Leery, Expert Leather Training (rank 4 + 1000$, master — Arlen Sailor *из* Castle Stone).

Jezebel, членство в Fire guild (50$), Master of Fire (rank 12, 4000$).

Caao Salem, членство Air Guild (50$), Master of Air (4000$, статус Arch-Mage).

Harper Collins, Master of Water (rank 12, 4000$).

Norio Ariganaka, Master of Meditation (2500$, rank 7, personality — 30).



Сервис

Оружейник Arm's Length Spear Shop (копья).

Доспехи Armors Emporium.

Магазин магии Witch' Brew.

Лавка Lock, Stock & Barell.

Тренинг Island Testing Center.

Храм.

Банк The Reserves.

Гильдии Initiate Guild of Fire, Initiate Guild of Air, Initiate Guild of Water.

Гильдия Bukaneer's Lair — начальное обучение Diplomacy (к этому моменту другие умения как правило уже изучены).

Town Hall, Charles D'Sorpigal

Квест: найти доказательство "плохого" поведения рыцарей Silver Helms в местном замке.

Throne Room, Lord Albert Newton

Квест: нужно принести песочные часы Hourglass of Time, которые находятся в старом форте к югу от Mist'а.

Квест: апгрейд sorcer'ов до уровня wizard. Требуется — испить водицы, нет не из Дону — из Fontain of Magic (который с этого момента начинает функционировать возле деревушки Bootleg Bay).



■ Вид на Bootle Bay со стороны фонтана магии

Квест: апгрейд wizard'ов до уровня arch-mage: нужно раздобыть артефакт (кристалл Crystal of Terrax) в Corlagons Estate (на юго-запад от Castle Ironfist).

Фонтаны:

+10 SP — центральный.

+20 Luck — рядом с пристанью, напротив таверны.

+5 Elemental Resistance (у Castle Newton).

+10 Intellect & Personality s(у Castle Newton).

Silver Helm Outpost

Население: солдаты, рыцари и монахи.

В этом замке нужно выполнить два квеста: спасти расстроенную дамочку Damsel in Distress и найти "расстрельный список" Enemies List. Со вторым сложностей не будет — он лежит в тривиальном месте в тривиальном ящике. Правда, когда вы нажмете кнопку над этим самым ящиком, вам в тыл зайдет рыцарский патруль... Когда отправите его по назначению — исследуйте открывшийся в стене проход. Там вы найдете ключ для Gharick's Laboratory, постарайтесь его не потерять, пока не используете. На всякий случай — сохраните игру в новом файле.

Найти же даму будет не столь просто. Из большого зала со столами нужно пройти в ближайшую к коридору дверь. Далее нужно открыть потайные стены и выбить охрану. В комнатке охраны на стене кнопка — после ее нажатия на стене ближайшего зала появятся две первые ступеньки. По ступеням нужно подниматься, выдерживая небольшие паузы, во время которых будут появляться очередные ступеньки. Три пролета — и мамзель готова составить вам компанию. Ее ждет — не дождется регент в Castle Ironfist.

Tomb of Ethric The Mad

Расположена к западу от Free Haven.

Население: скелеты, Ghost'ы, Specter'ы и Lich'и.

Справилась группа 22 уровня.

Проходится элементарно. Сначала — левая часть, потом — правая, и наконец — центральная. Тактика обычная — отступая отстреливаться и выбирать места, где можно наносить удары по магам из-за укрытия. Не забудьте нажать кнопки на стенах. Пригодится заклинание Cure Disease. Основной тип борьбы с личами — стрейфящийся удар из-за угла. Выскочил, долбанул — и обратно.

После убиения очередного лича получите череп Ethris Skull, который и был целью знакомства. Gabriel Hartman из славного городка Free Haven ждет вас с деньгами.



Silver Cove

Жители

Clyde Dugget, Expert Meditation (rank 4 + 500$, master — Norio Ariganaka из Mist).

Willie Ottoman, Master Merchant (rank 7 + 4000$, Personality — 30).

Revee Bothania, Master of Earth (rank 7 + 4000$).

Lucky Oster, членство в Protection Services (50$).

Sigric, Expert Spear Training (rank 4 + 2000$, master — Burton Rutherford из Darkmoon).

Science Monteblau, Expert Repair (rank 4 + 500$, master Ryan Treacle из Castle Stone).

John Tuck, Master Learning (rank 7 + 5000$, Intellect — 30).

Horaise Rose, членство в Bersercer's Fury.

Thane Roper, Master of Mind (rank 12 + 4000$).

Guilbert Hammer, Master of Body (rank 12 + 4000$).

Virginia Standridge, членство в Light Guild (1000$).

Tina Sheltan, Expert Light Magic (rank 4 + 2000$, master — Ki Lo Nee из Castle Alamos).

Holy Struthers, членство в Earth Guild (50$).

Isaak Streetman, членство в Guild of the Self (100$).

Eleonore Vanderbuild, pathfinder, живет в доме около тронного зала.

Квест: нужно навести порядок в подземелье Monolith, где обосновался Cedrick Druthers со своим Celestial Order'ом. Занимается темной магией и прочими гадостями. Требуется разрушить соответствующий алтарь.

Jusper Rice (на острове), Master of Staff (rank 8 + 5000$).



Сервис

Throne Room, Lady Loretta Fleise.

Квест: нужно выяснить причину нападения Fraternal Order of Silver на караваны. Для этого нужно пообщаться с сэром Джоном Сильвером в соответствующем замке. В качестве доказательства необходимо представить Ankh. Правда, награду все равно придется получать у Antony Stone.

Квест: апгрейд группы до статуса Great Druid'ов (если друидов в группе нет, то звание будет почетным, но не лишним) — нужно помолиться в каменном круге Circle of Stone на одном из местных островов в один из следующих дней: Solstices (21 June или 21 December), Equinox (20 March или 23 September).

Квест: получение статуса Arch Druid'ов. Нужно навести порядок в Temple of the Moon (на карте Free Haven). После этого нужно помолиться у алтаря в полнолуние в полночь.

Квест: леди обещает вам деньги и помощь в Совете, если вы договоритесь со всеми 9 транспортными компаниями страны о согласовании перевозочных тарифов. Для этого вам нужно побывать в следующих городах:

- Mist
- Free Haven West
- Free Haven East
- Castle Ironfist
- New Sorpigal
- Blackshire
- Kriegspire
- Silver Cove
- White Cap

Town Hall (только bounty hunt).

Фонтаны:

+2 Accuracy (пост.).

+20 Intellect/Personality.

+25 spellpoints.

Храм.

Таверна Anchors Away.

Магазин Trader's Joe.

Гильдии Protection Services и Bersercer's Fury.

Гильдии Initiate Guild of Light, Initiate Guild of Earth, Adept Guild of Self.

Магазин магии Abdul's Discount Magic Supplies.

Оружейник Abdul's Discount Weapon.

Тренинг Abdul's Discount Training Center.

Транспортная компания Abdul's Discount Travel.

Доспехи Abdul's Discount Armor.

Банк The First Bank of Enroth.

Fraternal Order of Silver

Население: Fighter's, Swordmaster'a, Sorcerer.

Выбивайте живность по мере продвижения вглубь. Почаще выходите наружу для отдыха и восстановления. Вы встретите призрак John Silver'a, который расскажет вам невеселую историю о предательстве в ордене, в результате которого всеми делами стал заправлять Gerrad Blackames. Итак, как и во всех прочих напастях в этой игре, во всем виноват орден Baa. Брат Gerrard'a — колдун Marcus The Sorcerer стал поставлять ордену высококачественное оружие. В последний раз Marcus'a видели в кузнице на острове, расположенном к юго-востоку.

Silver — Silver Helm Stronghold

В благодарность за спасение дочери (помните расстроенную мамзель?) призрак сообщает вам о секретном месте, о котором не знает даже Gerrard. Щелкните мышкой на ближайшем факеле.

У Gerrard есть артефактный Ankh, который, судя по всему, идентифицирует владельца как приверженца Baa.

Corlagon's Estate

Расположен к юго-западу от Castle Ironfist.

Население: Ghost'ы всех оттенков, скелеты и Power Lich.



■ Рассказ рыцаря Silver был о печальном

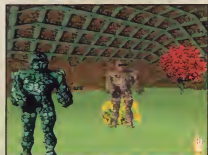
Прохождение не составляет труда, если не считать того, что нужно нажать правильным образом две кнопки. Одна из них — в коридоре за маленьким бассейном, вторая — в маленькой комнатке в другом конце подземелья. После испробования различных комбинаций сработала следующая схема: в коридоре — отжата, в комнатке — нажата. В результате опустилась стена, преграждающая путь к третьей кнопке. После ее нажатия открывается дверь в помещении, через которое прокинут прямой мостик.

Если вы к этому моменту успели расслабиться — соберитесь. Вас ждет ловушка, путь к отступлению будет отрезан. После естественной победы с помощью метода save/load возьмите в ящике искомый кристалл Crystal of Terrax.

Monolith

Население: друидихи, разные природные Elemental'ы, Spirit'ы, Rock Beast'ы.

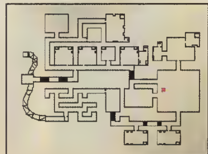
Задача группы — разрушить алтарь. Собирайте деньги с деревьев. Щупайте колонны и камни. Прохождение линейно. Прикоснитесь к бассейну в комнате с алтарем. О выполнении — доложите Eleanor Vanderbuilt в Silver Cove.



В подземелье Monolith нужно потрогать все, что растет

Warlord's Fortress

Население: разные бандиты и Fighter'ы, Veteran'ы, Death Knight'ы, Doom Knight'ы, Cuisinart'ы (чуть ли не самые крутые монстры во всей игре — за битого больше 2000$ можно огрести). Прохождение не составляет проблем в плане головоломок — здесь все просто. Дверь в конце начального коридора не открывается. Зато стена рядом с ней — не совсем стена. Нужно вынуть из ящиков два ключа, которыми открыть последнюю комнату с добром. Только вот эти самые Cuisinart'ы будут стоять на своем. Придется положить их там, где они будут стоять. Потребуется много мощной магии, лучше, если в запасе будет пара-другая волшебных wand'ов. И еда, много еды.



В углу комнаты с тремя шкафами — потайная дверь, за которой в крошечной нише стоит ящик с предметами. Соблюдайте осторожность — имеет тенденцию взрываться. Еще одна замаскированная дверь — в небольшой комнате с кроватью и шкафом на втором этаже.



Эти "чебурашки" — одни из самых мощных монстров в игре

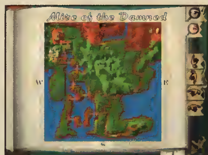
Dragoons Keep

Население: разнообразные человеки, крысы.

Устройство строения простое. Система открытия дверей сделана так, чтобы вы пару раз оказались в западне. Для открытия последней двери нужно нажать три рычага — первый в подвале, второй — в конце второго этажа, третий — в подвале (в конце первого). Задача — получить артефактный кинжал. Заказчик — Zoltan Phelps из Free Haven (его дом находится шагах в 40 на юг от фонтана, который прибавляет по 25HP). Не забывайте пользоваться Wizard Eye — увидите проход в скрытую комнату на первом этаже.

Не жадничайте, несите клинок (Mordred) заказчику, он его все равно не возьмет, а вот опытом и деньгами щедро поделится.

Mire of the Damned



Маленький противный городишко, в котором призраки и скелеты словно прописались и сосуществуют с местным населением. Если приедете в шарабане — ожидайте прием типа "Драку заказывали? 3 не, уже уплочено..."

Жители

1-й этаж,

David Feather, Master Chain (rank 10, бесплатно, ученики должны быть crusader'ами).

Jack Crow, Expert Mace (rank 4 + 2000$, Master — Errol Osterman из Blackshire).

Casey Ludvig, Expert Merchant (rank 4 + 2000$, Master — Will Ottoman из Silver Cove).

Connie Lettering, Expert Axe (rank 4 + 2000$, Master — Avinril Smythers из Mire of the Damned).

Avinril Smythers (в таверне), Master Axe (условие — выполнение квеста)

Квест: убрать Snergle, короля карликов. В доказательство потребуется представить топор Snergle.

Macro Caligula, Master Perception (rank 7 + 2500$, Luck — 30)

Eve Semple, Instructor, ее присутствие в группе прибавляет 15% поинтов опыта! Must have! She's cool! Стоимость услуг — 700$ + 7% от найденного золота. Считайте — даром. Живет за дверью, расположенной на задней стене таверны. Заметить очень трудно, но нужно.

2-й этаж,

Terry Ross, spellmaster

Квест: нужно уничтожить книгу Lich'ей, содержащую Ritual of Endless Night. Место — Castle Darkmoor.

Сервис

Транспортная компания Darkmoor Travel.

Оружейник Blunt Trauma Weapon (тупое оружие).

Доспехи Mailed Fist Armory.

Магазин магии Smoke & Mirrors.

Таверны The Haunt и The Rusted Shield (возле шахты Snergle).

Бомж Dominic, Instructor (бонус — 15% experience points)! Попался навстречу в коридоре, ведущем на второй этаж. Вход в коридор — напротив транспортной компании.

Фонтан +2 Endurance (permanent, за пределами города).

Dragon's Lair

Население: единственный дракон.

Простейший квест, при условии, что ваши подопечные достаточно подготовлены. Наложите побольше защитных заклинаний. Итог борьбы с драконом — коготь, который нужно доставить регенту в Castle Ironfist. В результате — все крестоносцы станут героями, а почетные крестоносцы — почетными героями, соответственно.

Snergle's Iron Mines

Население: карлики, слизь, Devil's Spawn'ы.

Дверь в библиотеку открывается персонажем с высоким уровнем интеллекта.

Основная задача — вычислить в одной из трех круглых комнат Ghim Hammonds, который вам даст ключ, необходимый для прохождения *Snergle's Cavern*.



Snergle's Cavern

Население: карлики, летучие мыши.

Все простенько, за исключением последнего зала, который открывается полученным ранее ключом. Впереди — толпа, позади толпа, но меньших габаритов. Откуда взялась — неясно, все живое было уничтожено. Лично проследил. Пришлось пробивать в стене карликов проход и делать в него ноги (вглубь зала). Короче, применяйте тактику Горация против Куриациев. Когда все ломанутся вослед, бегите в дальний угол, а потом — бочком, бочком, и выскакивайте из зала восстанавливаться.



■ **Поймав противника "боковым зрением" можно расстрелять его сквозь запертую дверь или стену**

Как вернетесь восстанавливать самоуважение — привет передайте. Кости динозавра в стене прибавили 5 Might клерику (а вот fighter'у — не стали ничего повышать, интересно — а почему?)

Blackshire



Жители

Twillen, gate master

Квест: *нужно разместить магические статуэтки (их можно будет взять в ящике, который стоит рядом с домом) на пьедесталах в следующих местах: Sweet Water, Kriegspire, Mire of The Damned, Bootleg Bay, Dragonsand.*

Задача не столь сложна, как кажется, если в распоряжении имеются заклинания Fly и Lloyd's Beacon или Town Portal. Драконы не так уж страшны, они тоже мажут, если вы несетесь мимо на всех парах к замеченному с высоты птичьего полета постаментику.



■ **Вот на таких подставках и нужно расставить золотые фигурки**

Rebecca Caloway, членство в Dark Guild (1000$).

Marton Ferris, членство в Light Guild (1000$).

Ambrose Brass, Expert Dark Magic (rank 4 + 2000$, master — Su Lang Manchu из Paradise Valley).

Joan Krevitz, peasant

Квест: *нужно вернуть домой ее благоверного, который с друзьями отправился на остров Star Island в поисках сокровищ.*

Guy Humpton, Master of Swordplay (rank

Уважаемый чернокнижник

Поставьте Lloyd's Beacon в Castle Ironfist и в Paradise Valley. В замке примените заклинание Armageddon, телепортируйтесь к учителю в Paradise Valley, станьте мастером Dark Magic. Телепортируйтесь обратно в Castle Ironfist. Заходите в храм и потратьте по 1000$ на подаяние для каждого персонажа. После этого ваша репутация должна опять подняться до статуса Respectable.

8, звание Cavalier).

Errol Osterman, Master Mace (rank 8, 5000$, Might — 40).

Maria Trepan (живет напротив местного оружейника)

Квест: *нужно найти способ снять проклятие с города, жители которого после захода солнца превращаются в вервольфов.*

Сервис

Гильдии Adept Guild of Light, Adept Guild of Dark, Smuggler's Guild.

Банк Depository

Фонтаны:

+50 Luck

+50 Spell Points

+ 30 Magic Resistance (обращает в камень)

+ 5 Magic Resistance (постоянно).

Магазин Outland Trading Post

Магазин магии Ty's Trinkets

Транспортная компания Blachshire Couch & Buggy

Таверны The Howling Moon и Oasis (за пределами города).

Доспехи Mail & Greaves.

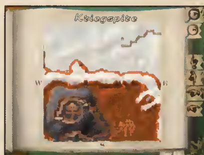
Тренинг Wolf's Den.

Оружейник Stout Heart Staff & Spear.

Bronwyn Meck, Master Shield Defence (rank 10, 5000$).

Храм.

Kriegspire



Жители

Desmond Weller (3-й этаж замка), Master Bowman (rank 8, условие — ранг Battlemage).

Nicholas Ross, Expert Light Magic (rank 4 + 2000$, Master — Ki Lo Nee из Castle Alamos).

Sila Oaewon, Instructor (+15% опыта!)

Emil Lime, Enchanter,

Квест: *принести из замка Kriegspire ценное ювелирное яйцо.*

Сервис

Магазин магии Unusual Enchantment.

Транспортная компания King's Highway.

Фонтаны:

+30 Level (временно)

+5000 поинтов опыта в обмен на 5000$ (работает с ограничениями).

Оружейник Knight's Paradise.

Тренинг Lone Tree Training.

Таверна The Broken Promise.

Frozen Highlands



Жители

Ryan Treacle, Master Repair (rank 7 + 2500$, Accuracy — 30).

Marcellus Lutvig, членство в Protection Services.

Gabe Lester, Master Disarm Training (rank 7 + 2500$, Accuracy — 30)

Jules Miles, Master Knife Fighting (rank 7 + 5000$, Speed — 40)

Arlen Sailor, Master Leather Armor (rank 10, 3000$)

На территории замка,

Jaques Kohl, Master Diplomacy (Rank 7 + 2500$, Fame — 200)

Jed Morrison, Expert Bowmanship (rank 4 + 2000$, Master — Desmond Weller из Kriegspire).

Dicson Park, Expert Mace Training (rank 4 + 2000$, Master — Errol Osterman из Blackshire).

Фонтан — +30 Might (временно).

Throne Room, *Eric Von Stromgard*

Квест: *надоела Эрику вечная зима в его владениях. Нужно вернуть смену времен года. Для этого — повидайте отшельника, который обитает где-то на вершине горы к западу от замка (практически в центре карты Kriegspire).*

Квест: *этот парень обладает правом апгрейдить archer'ов до battlemage, и далее — до Warrior mage. Его волнует ситуация, при которой драконьи башни, расположенные в крупных населенных пунктах пытаются сбивать не только монстров, но просто все, что плохо летает. Ключ от башен хранится в старом Old Keep, который расположен на южной границе земель данного лорда.*

Квест: *после получения ключей Эрик вспомнит, что если хочется чего-нибудь сделать — нужно полежать и это пройдет. Поэтому он предлагает вам настроить свмим башни в городах таким образом, чтобы они вели стрельбу только по большим объектам. Ключи у вас уже есть — вперед. Драконьи башни расположены в следующих местах: Frosen Highlands, Blackshire, Free Haven, Silver Cove, Mist, New Sorpigal.*

Сервис

Таверна Rime & Reason.

Гильдия Protection Services Guild.

Доспехи Quality Armor.

Оружейник Half & Heft Polearms.

Throne Room, *Antony Stone*,

может апгрейдить cleric'ов до уровня Priest, а последних — до High Priest.

Квест: нужно восстановить храм в Free Haven, для этого требуется привести туда каменщика (stonecutter) и плотника (carpenter). Попрощайтесь с теми NPC, которые в данный момент присоединены к вашей группе :(.

Квест: для получения статуса High Priest нужно побывать на острове, что находится восточнее Free Haven и раздобыть у тамошних вредных монахов священный шкалик sacred chalice. не забудьте доставить его в храм Free Haven.

Квест: нужно пленить и доставить Prince of Thieves, который уж очень плохо себя ведет во Free Haven'е. Скрывается он канализационных туннелях под городом, в западной части. Там есть потайная комната, в ней нужно щелкнуть мышкой на кровати.

Whitecap

Жители

Rachel Herbz, членство в Dark Guild (1000$).

Warren Holmes, членство в Elemental Guild (100$).

Morton Holovid, Expert Dark Magic (rank 4, 2000$, master — Su Lang Manchu из Paradise Valley).

Сервис

Банк Secure Trust.

Фонтаны:

+5 Endurance (постоянно)

+5 Might (постоянно).

Таверна Frosty Tankard.

Магазин General Store.

Доспехи Silver Lining Armor & Shield.

Гильдия Blades' End.

Тренинг Riverside Academy.

Гильдии Adept Guild of the Elements и Initial Guild of Oark (в том числе — начальное обучение магии Oark).

Icewind Keep

Население: разные огры и fighter'ы.

Здесь все просто при наличии хороших лучников. На правом троне в большом зале нажмите рычаг для открытия потайного прохода.

Temple of the Sun

Население: жрецы и минотавр.

Прохождение элементарно. Искомый sacred chalice — в потайной комнате. Wizard Eye поможет ее разглядеть.

Если не поленитесь проверить факелы на стенах храма — в вашем распоряжении окажутся четыре свитка с заклинаниями Sun Ray.

Temple of the Moon

Население: кобры, друиды, медузы.

После "зачистки" боковых коридоров необходимо прикоснуться к алтарям в следующем порядке: Life (2-й справа), Accuracy (1-й слева), Might (3-й справа), Endurance (1-й справа), Speed (2-й слева), Luck (3-й слева). После этого можно открывать центральную дверь и разбираться с остатками монстров.



■ Босс храма Солнца

Церемония посвящения в Arch Oruid'ы должна состояться в начале 15-го числа любого месяца. Дождитесь этого момента и щелкните мышкой на алтаре Луны.

Lair of the Wolf

Население: разная слизь, Swordsman'ы.

В одном из боковых залов, в самом конце вы встретите призрака Ghost of Baltasar. Он расскажет вам грустную историю своей гибели и пояснит, каким образом можно разрушить алтарь вервольфов. Для этого нужно взять в конце пещеры напротив жемчужину Чистоты Pearl of Purity и коснуться ей алтаря. После чего саму жемчужину нужно доставить Wilbur Humphrey в замок Ironfist.

Квест: главный вервольф также владеет жемчужиной Perl of Putrescence. Нужно доставить ее призраку, что докажет последнему гибель верфольфов.

Самое неприятное на этом уровне — монстры имеют устойчивую тенденцию респавниться у вас в тылу. Чему способствует система синхронно открывающихся и закрывающихся дверей. Поэтому применять обычную тактику — отступать и отстреливаться не очень-то удобно. Совет — не суйтесь в это подземелье, если ваши лучники все еще не стали мастерами. Ибо эта стая вервольфов ну очень велика.

Temple of the Snake

Население: медузы всех расцветок, Gold Dragon.

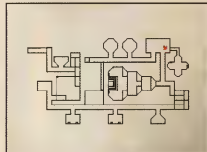
Основная сложность — забить золотого дракона (кстати, позже я выяснил, что бластеры против него бесполезны). Но если вам в лом это делать — просто прыгайте в помещение под драконом, жмите на кнопку и проскакивайте дальше. Преградить вам путь зверюга не в состоянии. Ну ущипнет пару раз...



■ Этот нездорового вида толстяк — самый живучий монстр во всей игре

Если же решили забить дракошу, то нужно это сделать магическими луками или другим оружием, с первой попытки. Чему поспособствует ящик полный трав и пустых емкостей. Сиганув в помещение, куда упадет дракоша — давите кнопку и приканчивайте медузную популяцию. Защитная магия — это то что прописано. В последней комнате с подвешенными клетками — щелкните на одной из них — там и торчит квестовый муж заказчика. Остальные NPC в подземелье, судя по всему, представляют собой расходный материал. Но я их не трогал, зачем нужны лишние противники?

Что интересно — в этом храме обитает уникальный враждебный персонаж по имени Q, у которого немеряно круто здоровье, что-то около 5 тысяч хит-поинтов. Да и магию он применяет неслабую, уж если поразит — так насмерть. Но расправиться с ним очень даже желательно. Не считая двух ящиков с приличным добром, вы получите артефактный рог (Horn of Ros), который позволит вам знать точное количество хит-поинтов противников.



Devils Outpost

Население: дьявольские отродья всех сортов.

Расположен неподалеку замка Kriegspire, у подножия горы. Состоит из единственного помещения с монстрами. Сложности не представляет. Простое избиение с периодическим восстановлением сил (по необходимости).

Castle Darkmoor

Население: огры, личи и пренеприятнейшие глазки всех окрасов.

В небольшом тупике, где вас ждут два лича, нажмите на кнопке и на пластине с надписью. Появится рычаг. Жмите. Дальше путь будут указывать "малиновые угли". Большой куб, подвешенный в центральном огромном зале, стал красным. Подойдите к нему и нажмите пробел. Появится надпись, что путь стал свободен (на север от покрасневшего куба открылась стенв).

А за ней... Еще один замок внутри замка. Сворачивайте налево и отстреливая глазки продвигайтесь к эстакаде. Наверху — потайная дверь. Пара коридоров с очередными потайными дверями — и заклинание Armageddon у вас в кармане.

Еще одна примечательная особенность — закоулок, сплошь уставленный пустой стеклотарой. В одном из коридоров будет узкая эстакада, ведущая наверх в комнату с очередной кнопкой, переключающей цвет подвешенного куба.

Откроется еще однв прозрачная стена, но не торопитесь продвигаться навстречу полчищам противника. Сам он, почему-то, не спешит атаковать. Поэтому можно попытаться провести безответный отстрел.

Третий куб изменит цвет после щелчка на надписи на стене.

Рядом с третьим кубом возьмите квестовый предмет — Memory Crystal Delta, в хозяйстве все пригодится.

Щелкните на кубе — попадете в усыпальницу с мумиями. Тщательно осмотрите пол, я подобрал на нем пару очень неплохих вещиц.

На подиуме — искомая книга. Уничтожается щелчком мышки. Как будто хвостиком махнула...

Замок Kriegspire

Население: минотавры, птички типа Agar's Abomination, Drake'и.

На продолжении всего прохождения этого замка рекомендуется по возможности использовать при отстреле неприятелей различные окна и проемы.

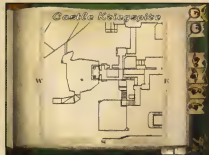
Особенность схватки с драконами–недоростями в подземелье — нужно выбрать позицию таким образом, чтобы ваши бойцы попадали в дракона. При некоторых взаимных расположениях этого не происходит. То ли глюк, то ли нет, но бить крылатых можно.

Еще один глюк — ноги, торчащие из потолка. В центре системы из четырех залов, нв втором этаже в колоне есть кнопка. Кнопки здесь для того, чтобы их нажимать. По крайней мере, я так и делал.

В звле с дрейками и птичками есть барельеф, который предлагает открыть секрет Kriegspire за 50 тысяч монет. Как это напоминает предыдущие части игры. Вот уж где стяжательством занимались все, кому не лень. После проплаты группа будет перенесена к той самой кнопке, о которой шла речь выше. Так что, если не нашли... Кстати, в двух факелах на юго–восточной стене лежит по 15.000$ (в зале с мостом).

В любом случае — спускайтесь под мост и готовьтесь принять последний бой с несколькими минотаврами. В одном из ящиков найдете искомое ювелирное яйцо. Его владелец — Emil Line из деревни Kriegspire ждет вас с деньгами (5000$).

Еще один квест в этом замке связан с кристаллом памяти. Кристаллы можно искать, ориентируясь по специфическому гулу, который исходит из места, где они хранятся. В данном случае (кристалл Epsilon) хранится в комнате, недалеко от входа в замок.



Неподалеку, в закрытом закоулке, находится весьма крутой минотавр. Для того, чтобы попасть в комнату сквозь овальные проемы в стене — примените заклинание Jump. В этом же районе есть помещение с клетками, где нужно взять письмо короля Роланда.

В послании он излагает историю своего пленения и предупреждает о том, что Sulman — предатель. Для борьбы с культом Baa он предлвгает снять заклятие с Арчибальдв (который пылится в библиотеке в каменном виде), и настоятельно советует обратиться за советом к оракулу в Free Haven (вход в орвкул появился в здании Совета).

Eel Infested Waters

Попасть сюда можно из Silver Cove на корабле, который следует до Island North.

Жители

Pat Skylark, Expert Ancient Weapon (0$).

Ki Lo Nee, Master of Light (учит бесплатно, условие — репутация Saintly), обитает в доме на острове, в этом же доме есть таверна.

Сервис

Таверны An Arrows Flight и Stone Throw (на острове).



Фонтаны:

+20 Elemental Resistance (временно)

+20 Magic Resistance (временно)

Магазин магии Little Charms.

Храм Abdul's Discount House of Worship.

Gharik's Forge

Население: разные маги, колдуны, элементалы.

Проходить рекомендуется достаточно продвинутой группой с применением защитных заклинаний и "фонтанных" бонусов. Очень пригодятся заклинания Town Portal и Lloyd's Beacon. Но это уже тактика.

Для прокладывания моста через провал — примените заклинание телекинеза на левом факеле на противоположной стене.



Чтобы перейти через провал — щелкните на левом факеле

Мост над следующим провалом — передвижной. Приводится в действие системой рычагов. Комбинация особой сложности не представляет, простой перебор вам поможет. Перебравшись по переместившемуся мосту на другую сторону пройдите к наиболее удаленной от него крохотной комнатке, в которой уединился маг. Это, между прочим, лифт. Нажмите на рычаг на стене — вы спуститесь на нижний уровень с кучей противников. Применяйте заклинания массового уничтожения. После сбора предметов и денег — откройте пару дверей и поднимайтесь вверх по наклонному спиральному помосту вдоль стены. Последняя беседа на тему "кто кого", и в сундуке возьмите искомые песочные часы.

Замок Castle Alamos

Расположен на территории Eel Infested Waters, добираемся сюда на корабле из Silver Cove (назначение — North Island).

Население: Magyar'ки, Twister'ы, колдуны в ассортименте.

Довольно неприятный замок, куча неинтересного истребления монстров на фоне достаточно сложной архитектуры. Маневрирование здорово выручает.

Зайдя в небольшой помещение, пол которого представляет собой мелкий бассейн, приготовьтесь к засаде. Вы попадете в окружение стаи разных элементалов.

Древесные загадки:

The fifth is twice the second, five letters in all I recon.

The second is the next to third, oh so pretty like a bird.

The first the half of forth plus one, better hurry, or you'll be done.

The third is the first of twenty six, A through Z you'll have to mix.

The fourth is eight from the end, Archibald really is your friend.

Решение этой головоломки (буквы подобраны в соответствии с указанными позициями в английском алфавите) — слово JBARD.

В большом зале с мостом — в сундуке лежит ключ от сокровищницы, а в боковом ответвлении в проходе у северного конца моста — ключ к телепортатору (тоже в сундуке).

Кристалл Beta охраняется только древесным паролем. Добраться к нему можно из большого зала, имеющего форму четверти круга. Недалеко от северо–западного выхода есть потайной лифт, он доставит вас в помещение, к которому пристыкован узкий каменный мостик. Он то и приведет вас к коридору, в конце которого находится кристалл. К этому же коридору можно запрыгнуть из помещения с двумя подвешенными клетками.

Superior Temple of Baa



Население: жрецы, аколиты, друиды.

Вариант открытия дверей — с помощью заклинания телекинеза (судя по всему, они также могут быть открыты персонажем, который является Expert'ом в умении Peception). Не забывайте мародерствовать — в результате у вас должно оказаться два ключа — High Sorcerer's Key и High Cleric's Key, с помощью которых можно открыть запертый сундук. При этом группе добавится опыта. А самое главное — в сундуке вы возьмете письмо, которое компроментирует последнего члена совета — Silvertongue. Его нужно показать регенту в замке Ironfist, который предложит вам доставить компромат в High Council.

В помещении со скамьями есть четыре коровьи головы, с которыми нужно пообщаться.

После этого каждый из ваших героев может получить от большой головы Baa 50.000$.

С одной стороны — это хорошо. С другой стороны каждое общение с головой Baa разительно снижает репутацию. Можно скатиться с Saintly до Vile. Если вы собираетесь стать мастером Light Magic, то низкая репутация может стать преградой.

Supreme Temple of Baa

Находится на острове Hermit's Isle. Попасть на остров можно на корабле Great Catherine, которым вы теперь можете поль-

зоваться с разрешения регента. Стоянка корабля — замок Ironfist.

Население: жрецы, демоны, злементалы.

В одном из складских помещений можно отодвинуть часть ящиков, за которыми находится сундук с неплохой начинкой (его видно при работающем Wizard Eye).

В той комнате, где стоит сундук без присмотра, группу ждет засада — в сундуке пусто, а как только вы его закроете, тут на вас и нападут.

Прохождение подземелья сложности не представляет, все достаточно линейно и без особых секретов. По пути вам встретятся четыре алтаря, с помощью которых можно повысить сопротивляемость. Срабатывают они единожды:

Shrine of Air — +10 Electr. Resistance (постоянно).

Shrine of Earth — +10 Magic resistance (постоянно).

Shrine of Water — + 10 Cold resistance (постоянно).

Shrine of Fire — + 10 Fire resistance(постоянно).

Этапы (продолжение)

После установки всех четырех кристаллов, оракул сообщит вам любопытную историю о том, что планету пытается звоевать раса Kreegвn. Для борьбы с ней вам понадобится более мощное оружие, чем то, которым вы рвсполагаете. И такое оружие находится под упрввляющим центром оракулв. Только вот попвсть туда вы сможете лишь в том случае, если раздобудете управляющий куб Control Cube, который находится где-то под землей в Dragonsand.

The Tomb of Varn



Население: джинны, эфриты, Guardians of Varn, Patrol Unit'ы.

Основной способ борьбы — кислотные заклинания или Shrapmetal, в зависимости от предпочтения в видах магии. Расстреляв группу джиннов, которая встретит вас после спуска с эстакады, возьмите ключ Back Door Key (она открывает дверь в стене, к которой вы выйдете, если обойдете внутреннюю пирамиду по периметру).

Сквозь щель в красной двери в огромном зале можно слегка пострелять монстров, которые сбегутся к ней при вашем приближении.

Начвльный этап прохождения состоит в нвхождении шести рукописей с кодами.

Первая — для *Captain*: став лицом к двери Flame Door (парадная красная дверь внутренней пирамиды), развернитесь и идите влево. После уничтожения монстров — заходите внутрь проема, и спускайтесь по огромным ступеням вниз. Откройте дверь в стене. Нажмите кнопку в виде жука-скарабея. Из сундука возьмите ключ к Flame Door, рукопись с кодом и череп, который частично защищает от воздействия радиации.

Исследуйте коридоры пирамиды. Попав в библиотеку — из каждого шкафа достаньте по тому с заклинанием высшего уровня. Свиток с кодом для *Communication Officer* — в барельефе в северо-западном углу библиотеки. А с кодом для *Engineer* — в северо-восточном углу. Так что, как увидите, что при наведении курсора на камень появится надпись books — верьте глазам своим.

Свиток с кодом для *First Mate* находится в ящике, который расположен практически в центре карты (на этаже с темно оранжевыми стенами с египетскими иерогливами, пол — песочного цвета). Там же — ключ к храму Water Temple.

Вход в Water Temple — приблизительно посередине внешней северной стены. Подниматься к нему нужно по эстакаде или прыжком. Храм имеет небольшие размеры, на нижнем этаже — сундук с кодом для Navigator, ключом для сундука в библиотеке и еще одним черепом.

В библио-сундуке: код для *Doctor* и ключ от сундука Varn, не считая денег и прочего добра.

Если присмотреться к кодам, то становится очевидным увлеченность разработчиков сериалом Star Trek. Судите сами:

Captain — krik
Navigator — ulus
Communication officer — aruhu
Engineer — yttocs
Fisrst Mate — kcops
Doctor — yoccm

Вручив все свитки одному члену команды, отправляйтесь в большой зал с несколькими треугольными бассейнами. Ваша задача на этом этапе — по очереди пройтись по этим водоемам (против часовой стрелки, так, чтобы последним стал круглый Well of the Varn. В каждом бассейне есть место, где группе будет задан вопрос о пароле.

После последнего ответа — сработает лифт, который доставит вас к комнате управления. Заходите и уничтожайте Patrol Unit'ы. В сундуке — искомый control cube.

Оракул, получив кубик, позволяет вам провести осмотр центра управления (Control Center). А заодно выдавт кое-какие подробности об инопланетянах.

Оказывается, Kreegal'e устойчивы к действию обычного оружия, но их можно поразить оружием древних. Подобрать его можно все в том же Control Center. Небольшая загвоздка — роботы-охранники больше не подвластны оракулу, и вам придется уговаривать их самостоятельно.

Но основная ваша задача теперь — избавить планету от пришельцев. Для чего нужно разыскать место крушения их корабля и расстрелять реактор. А чтобы последствия для планеты были минимальными и она при этом не разлетелась на мелкие кусочки, вам нужно наложить мощное защитное заклинание. Которое знает только один человек, да и тот — каменный истукан в библиотеке замка Ironfist — Archibald.

Control Center

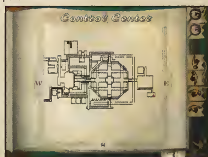
Население: патрульные дроны-роботы.

На стенах центра — компьютерные терминалы. Щелкайте на каждом из них. С роботами — поосторожнее, особенно терминаторными, которые иногда запросто делают персонаж eradicate'нутым. Зато они, временами, совсем туповаты, позволяют себя ликвидировать из-за угла. Одно непонятно — куда исчезает эта груда металла после отстрела?

Некоторые двери открываются рубильниками.

Структура строения достаточно проста. Основная сложность состоит в том, что помещения напичканы летучими дронами, которые весьма упрямы и не хотят помирать от нескольких выстрелов. Вспомним об основной задаче — собрать бластерные пушки и научиться из них стрелять. Собрать оружие можно достаточно просто, а вот свиток, который произведет вас в стрелки (в нем вас провозглашают Super Goober'ами), лежит в самой нижней комнате, и на пути к нему стая дронов. Которые по вам ведут огонь, но почти не мешают передвигаться. Поэтому — навернули защиту, ноги в руки — и вперед до промежуточного финиша (очередная дверь или ящик). Там ставите Lloyd's Beacon — и отправляетесь с помощью Town Portal восстанавливать здоровье.

Потом возвращаетесь открывать помещение или исследовать содержимое очередного сундука. Никто вам не помешает вернуться сюда через пару игровых месяцев и напомнить, кто в королевстве главные герои.



Отправляемся в New Sorpigal. Эксперт по владению древним оружием сидит в домике на берегу, возле лагеря гоблинов. Стоимость удовольствия — 2000$ (с экипированными бластерами).

После этого нужно заглянуть к юному принцу и сообщить ему, что дядю Арчи нужно срочно реанимировать. Естественно, сразу возникнут новые сложности. Для оживления нужен колокол из семейного склепа, а доступ в склеп можно получить только при наличии трех драгоценных камней. Два уже есть в наличии, а вот третий, Third Eye, нужно разыскать, причем, известно только то, что король держал его где-то неподалеку от замка.

Драгоценные камни весьма просто спрятать в воде — третий камень находится в колодце, расположенном в северо-западном углу замка. Относим его принцу — получаем колокольчик, с которым поднимаемся на второй этаж в библиотеку, где Арчибальд обретает с вашей помощью нормальный вид. В знак благодарности он презентует вам свиток с заклинанием Ritual of the Void. Его суть и возможности вам непонятны, но как его проделать вы теперь знаете.

Paradise Valley

Жители

Rexella, Master Ancient Weapons (5000$)

Su Lang Manchu, Master of Dark (обучение экспертов осуществляется бесплатно.

Единственное условие — низкий уровень репутации, достаточно Notorius).



Сервис
Таверна The Last Chance.
Тренинг The Sparring Ground.
Доспехи Enchanted Hauberk.
Магазин Mighty Magics.
Оружейник Singing Steel.

В северо-западном углу территории Paradise Valley, за пределами досягаемости группы стоит сундук. Примените на нем заклинание телекинеза — не пожалеете. Не забудьте вернуться, когда содержимое восстановится.

Обелиски

Всего на карте насчитывается 15 обелисков — по одному на каждый регион. При посещении каждого из них вы будете узнавать часть общей головоломки. Обелиски пронумерованы. Первый находится в левом верхнем углу карты. Отсчет ведется сверху вниз и слева — направо. После того, как вы узнаете все 15 фраз — сложите из них результирующую. Для этого возьмите первую букву из первой фразы, присоедините к ней первую же букву из второй и т.д. Должно получиться следующее:

In the land of the dragon to north by far northeast, lies the cache of the captain 'neath the weight of the least. Hid for the ship of the sun before her functions ceased, lift the stone and you have won; this riddle's puzzle pieced.

Теперь можете посетить северо-восточный угол Dragonsand. Там среди мелких камней отыщите тот, что покрупнее. Вот в нем и сокрыта самая большая халява в этой игре. Два самых мощных заклинания, три артефакта и нескончаемый запас денег (есть мнение, что это баг. Но мы то не виноваты? Просто продолжайте открывать "камень", пока не наполните карманы).

Кстати, в Dragonsand'е вас ждет Shrine of the Gods — алтарь богов, выполненный в форме символа New World Computing. Он расположен на островке и охраняет его драконья дивизия (как минимум — полк). Поэтому — сманеврируйте мимо них и на скорости заскакивайте на посадку в храм. Предварительно не поленитесь посетить водоем в Sweet Waters и навернуть себе +50 к характеристикам. Иначе заклюют.

В процессе общения с храмовым обелиском каждый персонаж получит +20 ко всем характеристикам (постоянно).

Не так страшен Titan...

...в ближнем бою. Наиболее эффективное средство против них — заклинание Shrapmetal, особенно, если у вас неплохой уровень знания Dark Magic. Если вы находитесь по отношению к противнику на расстоянии вытянутой руки, то все 7 осколков попадут в цель, нанеся значительные повреждения.

Издалека же они прекрасно поражаются заклинанием Meteor Shower, причем желательно наносить этот удар по "титаническим" скоплениям.

NWC изнутри

Основной прикол игры, который можно неплохо использовать для облегчения жизни. Если в Shrine of the Gods щелкнуть мышкой на внутренней северо-западной стене, группа попадет в потайное место — офис NWC. Здесь можно не только посмотреть на помещения, в которых творится таинство создания игры, но и набрать массу полезных вещей.

Наиболее же полезная сторона такой экскурсии заключается во встрече с Джоном Ван Канэгемом, который представлен в виде злобного гоблина. Группа дружно испытает ужас при его виде. Но! Щелкните мышкой на белом кубе на столе. Теперь взгляните на характеристики героев — +250 ко всем основным показателям. No comments. Ставьте Lloyd's Beacon, пригодится.



Dragon Riders

Население: Wyrm'ы, Cuisineart'ы, Doom Knight'ы, Death Knight'ы.

Расположение: на карте Kriegspire, за горной грядой, напротив вулкана.

Учтите, что весьма простое по строению подземелье заполнено большим количеством перечисленных выше тварей, причем достаточно мощных (с одного тела я снял свыше 2400$!). Но по работе — и выручка. Множество сундуков заполнено продвинутыми доспехами, оружием и деньгами. Квестового задания нет.

Sweet Water



"... Из-за горы и ныне видит пешеход следы разрушенных ворот"...

Некогда цветущая местность, которая за последнее время практически превратилась в безжизненную пустыню. Причина в радиации, которая убила местную растительность со времени "Ночи стреляющих звезд". Населения нет. Одни демоны.

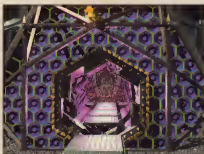


Таким представил себя в игре глава NWC. Белый куб на столе прибавляет 250 (!) единиц к основным характеристикам

Из достопримечательностей — бассейн на юго-востоке, прибавляющий +50 к характеристикам. И разрушенный город, рядом с которым стоит штуковина, скорее напоминающая остатки телебашни, чем космический корабль. Тем не менее — это он. Именно тот, на котором прибыли Kreegan'е.

Вы не найдете каких-либо люков, через которые можно проникнуть внутрь. Но невдалеке, на горе виднеется постройка явно не местной архитектуры.

The Hive



Расположен в верхнем левом углу карты Enroth.

Население: демоны.

Учтите — применять заклинания, связанные с телепортацией группы, вам здесь не удастся. Да и многие другие тоже. Поэтому позаботьтесь о здоровье и запасах маны до того, как сюда попадете.

Первый же коридор выведет вас к большому залу, в котором выстроилась армия демонов. Не смущайтесь — подойдите к краю и сделайте один прицельный выстрел. Пораженный вашим снарядом и нахальством демон захлопает крылами и полетит навстречу собственной судьбе. Другие не шелохнутся. Continue.

Все равно всех не перестреляете, поэтому, когда спрыгнете вниз будьте как пионеры. Готовы.

После поголовного истребления первой партии демонов выяснится, что нормально поспать здесь не дают. Поэтому — просто дайте группе несколько часов отдохнуть бодрствуя. Хит- и спеллпоинты чуток восстановятся.

Далее займитесь исследованием доступных коридоров. В одном из них есть закоулок с очередным сундуком, где лежит ключ Hive Sanctum Key.

Открывайте небольшую зеленую дверь и проходите к реактору. После его уничтожения появится главный монстр игры — Demon

Queen. А свита королевы подопрет вас с тыла. В таких условиях и пройдет последний бой. Хорошо еще, что здоровье всех персонажей будет полностью восстановлено.

Как прикончите эту даму — выскакивайте в проход — там выход из Hive'a. Если выйдете живыми — смотрите финальную анимацию, в ходе которой вам будет продемонстрирован взрыв корабля пришельцев и срабатывание защитного заклинания Арчибальда. А дальше — герольды, фанфары, посвящение в рыцари и удостоверение с результатом. Красивая церемония, за которой с помощью магического кристалла наблюдает сам Арчибальд. Он вами доволен, вы сохранили для него королевство.

Если же в ходе схватки вас прикончат — планета взорвется. Тоже результат.



Система магии

Первые 2–3 заклинания из любой магической группы могут быть получены в New Sorpigal. Заклинания более высокого уровня нужно закупать в Free Haven в соответствующих гильдиях. Предварительно нужно стать членами этих самых гильдий, что также можно осуществить не покидая Free Haven. Для получения доступа к Light Magic нужно посетить Blackshire. Стать членом гильдии Dark Magic можно также в Blackshire, а еще — в White Cap. Эксперты: Light — в Silver Cove, Dark — White Cap and Blackshire. Мастер Dark Magic живет в городе в Paradise Valley, мастер White Magic — рядом с замком Alamos. Все заклинания для Light/Dark можно приобрести в Blackshire.



Магазин с Light magic есть также в Silver Cove, а с Dark Magic — в Ice Cap.

Ниже приведено краткое описание всех доступных заклинаний. В скобках после названия — необходимое количество SP для уровня Normal/Expert/Master. Более подробно описание заклинаний дано в самой игре. Справочная информация вызывается щелчком правой кнопки на соответствующей позиции экрана.

Общим для всех заклинаний является уменьшение восстановительного промежутка времени для заклинателя с ростом его уровня и мастерства. Обратите внимание, что некоторые слабые заклинания в группах они не требуют расхода маны для мастеров.

Fire

Torch Light (1) — увеличивает радиус освещения в темноте.

Flame Arrow (2/1/0) — огненная стрела, наносит 1–8 поинтов вреда.

Protection from Fire (3) — увеличивает сопротивляемость воздействию огня.

Fire Bolt (4) — стреляет по цели огненным сгустком. Причиняет 1–4 поинтов вреда за каждый поинт огненной магии.

Haste (5) — уменьшает время восстановления персонажа после проведения атаки или применения заклинания. После того, как Haste прекращает действовать персонажи переходят в состояние weak сроком на 6 часов.

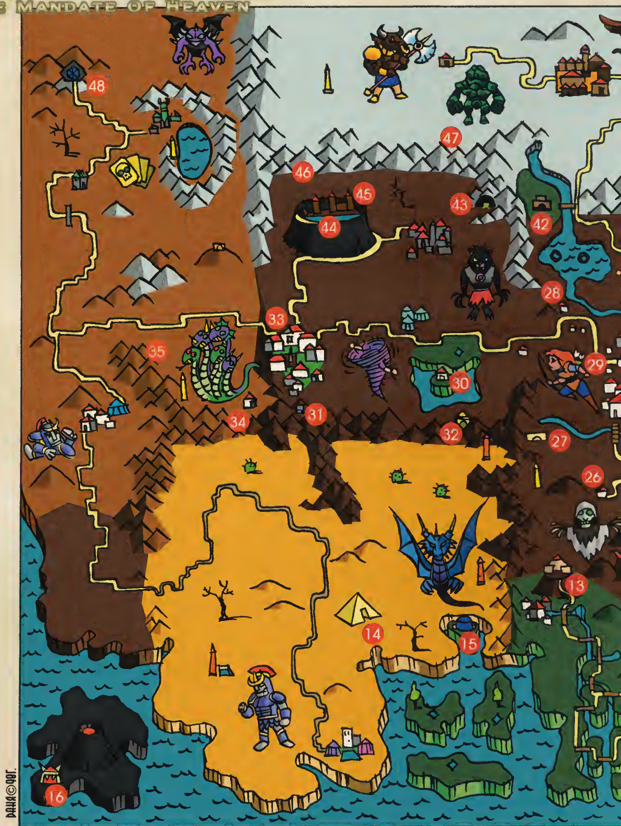
Fireball (8) — выпускается по одному монстру, но поражает всех, кто находится рядом.

Артефакты и реликвии

Артефакты и реликвии генерятся и распределяются по карте случайным образом. Обычно вы можете найти их в процессе выполнения достаточно сложного квеста или обнаружить на павшем Dragon'е или Wyrm'е. Как ощутите в себе силы — отправляйтесь в Dragonsand за добычей.

Имя	Тип	Атака	Защита	Удар	Особенности
Артефакты					
Mordred	Dagger	+8		2D3+8	Vampiric
Thor	Hammer	+12		2D5+12	Force
Conan	Axe	+10		3D7+10	Devil and Dragon Slaying
Excalibur	Sword	+12		3D4+12	+30 Might
Merlin	Staff	+8		2D4+8	Swiftness, +40 Spell Points
Percival	Bow	+10		5D2+10	Swiftness, Carnage
Galahad	Chain Mail		+38		+10 to Protections, +25 Hit Points
Pellinore	Plate Mail		+56		+30 Endurance, Hit Point Recovery and Regeneration
Valeria	Shield		+20		+30 Accuracy
Arthur	Crown		+5		"Of the Gods", +25 Spell Points, +10 to all Stats
Pendragon	Cloak		+11		+30 Luck, Thievery, Immune to Poison
Lucius	Boots		+14		+30 Speed
Guinevere	Ring		+2		+30 Spell Points, of Light and Dark Magic
Igraine	Ring		+2		+25 Spell Points, of Body, Mind and Spirit Magic
Morgan	Necklace		+3		+20 Spell Points, of Fire, Air, Water and Earth Magic
Реликвии					
Hades	Sword	+15		3D3+15	+20 Poison Damage, +20 Luck, Thievery, Negative Regeneration
Atlas	Cloak		+16		+100 Might, −40 Speed
Odin	Crown		+9		+50 Resistance, −40 Speed
Aegis	Shield		+29		Immune to Flesh to Stone, +20 Luck, −20 Speed
Zeus	Plate Mail		+64		+50 Hit Points, +50 Spell Points, +50 Luck, −50 Intelligence
Apollo	Chain Mail		+46		+20 to Resistances, +20 Luck, −30 Endurance
Artemis	Bow	+12		5D2 + 12	+20 Electricity Damage, −10 to Resistances
Hercules	Sword	+12		4D5+12	+50 Might, +20 Endurance, −30 Intelligence, 2 hands
Cronos	Axe	+14		4D2 + 14	+100 Hit Points, −50 Luck
Poseidon	Trident	+15		2D6+15	+20 Might, +20 Endurance, +20 Accurracy, −10 Armor, −10 Speed
Ares	Mace	+14		2D4+14	+30 Fire Damage, +25 Fire Resistance
Hermes	Boots		+17		+100 Speed, −40 Accuracy
Aphrodite	Ring		+4		+100 Personality, −40 Luck
Athena	Ring		+4		+100 Intelligence, −40 Strength
Hera	Necklace		+6		+50 Hit Points, +50 Spell Points, +50 Luck, −50 Intelligence

Might and Magic VI
The Mandate of Heaven



1. Goblinwatch
2. Abadoned Temple
3. Gharik's Forge
4. Dragoon's Caverns
5. Temple of Baa
6. Temple Baa
7. Corlagon's Estate
8. Snergle's Caverns
9. Shadow Guild Hideout
10. Temple Baa
11. Snergle's Iron Mines
12. Shrine of Speed
13. Castle Darkmoor
14. Tomb of VARN
15. Shrine of Gods
16. Supreme Temple of Baa
17. Shrine of Intellect
18. Silver Helm Outpost
19. Temple of Fist
20. Hall of the Fire Lord
21. Temple of Tsantsa
22. Temple of Sun
23. Temple Baa
24. Shrine of Might



25. Dragoons' Keep
26. Temple Baa
27. Tomb of Ethric the Mad
28. Temple of the Moon
29. Shrine of Accuracy
30.Temple of the Snake
31. Lair of the Wolf
32. Temple Baa
33. Shrine of Magic
34. Temple Baa
35. Shrine of Poison
36. Castle Alamos
37. The Monolith
38. Warlord's Fortress
39 Shrine of Personality
40 Silver Helm Stronghold
41. Shadow Guild
42. Icewind Keep
43. Superior Temple of Baa
44. Shrine of Fire
45. Castle Kriegspire
46. Demon Lair
47. Shrine of Cold
48. The Hive
49. Shrine of Luck
50. Shrine of Electricity

в том числе и вашу группу, если монстр подошел достаточно близко. Наносит вред 1–6 поинтов за каждый поинт огненной магии.

Ring of Fire (10) — вокруг группы возникает огненное кольцо, которое поражает всех находящихся рядом монстров. Группе вреда не причиняется. Наносит вред в 6 поинтов плюс 1 поинт за каждый поинт огненной магии.

Fire Blast (15) — выпускает огненные струи (от 3 до 7) перед группой. Попадает по тем, монстрам, что стоят у вас на дороге. Причиняет вред в 4 поинта плюс 1–3 поинта за каждый поинт огненной магии.

Meteor Shower (20) — вокруг выбранной цели с небес падают раскаленные камни, поражая и соседние цели. Наносимый вред — 8 + 1 за каждый поинт огнвнной магии заклинателя. Применяется только под открытым небом. Одно из самых эффективных заклинаний игры, с его помощью можно выбивать целые группы продвинутых монстров — титанов и пр. На уровне мастера — 16 метеоров.



Inferno (25) — обжигает всех монстров, попавших в поле зрения, не задевая группу. Рекомендуется для зачистки комнат, в которых полно слабых противников. Каждый из них получает вред в 12 поинтов плюс по поинту за каждый поинт заклинателя в огненной магии. Применяется только в помещениях.

Incinerate (30) — наносит мощный вред единственной цели. Причиняемый вред — 15 плюс 1–15 за каждый поинт в огненной магии.

Air

Wizard Eye (1) — на автокарте обозначается положение монстров (Normal), некоторые предметы (Expert), области, представляющие особый интерес (Master). Длительность зависит от уровня мастерства.

Находясь перед закрытой дверью — примените Ring of Fire. После этого вы сможете увидеть на карте новых монстров, которым перепало от кольца огня.

Static Charge (2/1/0) — наносит удар током по выбранному монстру. Причиняет небольшой вред в 2–6, но всегда попадает в цель.

Protection from Electricity (3) — повышает сопротивляемость электричеству на величину, пропорциональную количеству поинтов в Air Magic.

Sparks (4) — выстреливает несколько маленьких шаровых молний (от 3 до 7), которые взрываются при попадании в монстров или сами собой, после прошествия короткого промежутка времени. Каждый шарик наносит вред в 2 плюс 1 за каждый поинт в Air Magic.

Feather Fall (5) — оберегает группу от удара при падении с высоты. Длительность действия зависит от мастерства заклинателя.

Shield (8) — половинит вред от стрел, камней и т.п. путем замедления снарядов. Эксперты способны накладывать заклинание на всю группу.

Lightning Bolt (10) — любимое заклинание колдунов, молния. Всегда попадает в цель, наносимый вред — 1–8 за каждый поинт в Air Magic.

Implosion (20) — применяется по одиночной цели, вокруг которой уничтожается воздух, что приводит к мощному удару. Вред — 1–10 за каждый поинт в Air Magic.

Fly (25) — группа получает возможность летать. Применяется исключительно на открытом воздухе. Длительность действия пропорциональна мастерству заклинателя.

Starburst (30) — вызывает с небес звезды, которые обжигают монстров. Наносимый вред — 20 плюс 1 за каждый поинт в Air Magic. Применяется исключительно снаружи. Желательно не попасть самим в зону действия заклинания.

Water

Awaken (1) — автоматически будит спящих персонажей от обычного сна. И от магического тоже, если они спали непродолжительное количество времени. Эксперт в состоянии разбудить в пределах 1 часа сна, мастер — 1 суток за каждый поинт в водной магии.

Cold Beam (2/1/0) — окружает выбранного монстра полем исключительно низкой температуры. Наносит всего 2–6 поинтов вреда, но всегда результвтивно. Мастера применяют этот spell без затрат маны.

Protection from Cold (3) — повышает сопротивляемость холоду на величину, пропорциональную количеству поинтов в Water Magic.

Poison Spray (4) — распыление яда по монстрам перед группой. Вред незначителен, но, ввиду того, что редкий монстр обладает устойчивостью к воздействию яда, заклинание почти всегда достигает цели. Нанося 2 поинта вреда плюс 1–2 за каждый поинт в Water Magic.

Water Walk (5) — позволяет ходить по воде аки по суху. На поддержание заклинания расходуется 1 SP/20 минут. Длительность пропорциональна мастерству заклинателя.

Ice Bolt (8) — выстреливает ледяной заряд по выбранной цели. Всегда попадает в цель, нанося ущерб для здоровья в 1–7 поинтов за каждый поинт Water Magic. Моя игра была пройдена с преимущественным использованием именно этого заклинания (818 The Tall).

Enchant Item (10) — заклинатель предпринимает попытку придать обычному предмету магические свойства. Вероятность успешного исхода — 10 за каждый поинт в водной магии. Мастера получают возможность применять этот spell по отношению к оружию. При этом действует следующее правило: предмет можно заколдовать, если его стоимость не ниже $450, оружие — $250. Чем выше мастерство — тем более мощные свойства может приобрести обрабатываемый предмет. Есть также подозрение, что на качестве колдовства может сказаться время суток, полнолуние, специфические даты и даже место, где творится магичвский ритуал.

Acid Burst (15) — струя исключительно сильной кислоты, применяется по одному монстру. Всегда попадает в цель, нанося 9 поинтов вреда плюс 1–9 за каждый поинт мастерства. Одно из преимуществ — немногие монстры обладают защитой против кислоты.

Town Portal (20) — телепортация группы к центральному фонтану города, в котором группа побывала перед применением заклинания. Вероятность успеха — 10 процентов за каждый поинт мастерства. Эксперты получают возможность применять это заклинание в помещениях, а мастера могут выбрать город, в который им нужно попасть.

Ice Blast (25) — выстреливает ледяной шар перед группой, который в момент удара распадается на 7 разлетающихся осколков. Группа никогда не задевается. Осколки рикошетируют, пока не попадут в монстра или не расплавятся. Каждый из них наносит вред 12 + 1–2 поинта за каждый поинт мастерства в Water Magic.

Lloyd's Beacon — позволяет вам отметить до пяти точек (для мастера) на карте или в подземельях, куда вы планируете позже вернуться. Срок действия меток зависит от мастерства заклинателя. Причем для каждого из ваших магов применяются свои метки.

Исключительно полезное заклинание, позволяющее, с помощью мгновенного посещения разного рода фонтанов, подготовить даже слабую группу к выдающимся подвигам.

Earth

Stun (1) — наносит монстру магический удар, заставляя его восстанавливаться, прежде, чем он получит возможность выполнять другие действия. И еще — монстр отбрасывается немного назад, что позволяет группе оторваться от преследования и т.п. Сила эффекта растет с ростом мастерства в Earth Magic.

Magic Arrow (2/1/0) — выстреливает магическую стрелу, причем, в этом случае, вероятность попадания в цель равна вероятности попадания обычной стрелой. Правда, степень мастерства в Earth Magic выступает в качестве бонуса). Наносимый вред — 3–8 поинтов. Для мастеров — без расхода маны.

Protection from Magic (3) — повышает сопротивляемость магии на величину, пропорциональную количеству поинтов в Earth Magic.

Deadly Swarm (4) — выпускает тучу насекомых в направлении выбранной цели. Наносимый вред — 5 + 1–3 за каждый поинт в Earth Magic. Зато заклинание всегда достигает цели и делает свое дело, ведь вред наносится на физическом уровне.

Stone Skin (5) — повышает Armor Class персонажа на 5 + 1 за каждый поинт мастерства в Earth Magic. Эксперты охватывают заклинанием всю группу.

Blades (8) — выстреливает вращающееся лезвие по выбранному монстру. Попадание в цель в большой степени зависит от уровня мастерства заклинателя. Наносит вред 1–5 за каждый поинт в Earth Magic.

Stone to Flesh (10) — при своевременном применении — снимает состояние окаменелости (Stoned). В общем случае дается 3 минуты за каждый поинт мастерства, для эксперта — 1 час за поинт, для мастера — 1 день.

Rock Blast (15) — перед группой выбрасывается магический булыжник, который взрывается при попадании в монстра или по прошествии отведенного времени. Камень рикошетирует от стен. Наносит вред 1–8 за каждый поинт мвстерства.

Turn to Stone (20) — временно превращает "абонента" в камень. Утверждается, что в этом случае пораженного ничем нельзя достать. Враки, сам бил подобные окаменелости магическими луками. Чем выше мастерство, тем дольше сохраняется действие заклятия.

Death Blossom (25) — выстреливает в воздух магический камень, который взрывается при приземлении. Вред — 20 за каждый поинт мастерства. Применяется исключительно под открытым небом. Сростом мастерства увеличивается радиус действия взрыва.

Mass Distortion (30) — на мгновение делает цель непомерно тяжелой, что приводит к 25% поражению плюс 2% за каждый поинт мастерства в Earth Magic. Чем больше монстр, тем тяжелее ему приходится.

Spirit

Spirit Arrow (1/0) — заряд эктоплазмы, несущий отрицательную энергию выбранной цели. Может не попасть в цель. но шанс увеличивается с ростом мастерства. Вред — 1–6 поинтов.

Bless (2) — благословение. Обработанные персонажи чаще проводят результативные атаки, как в ближнем бою, так и на расстоянии. Бонус равен 5 за каждый поинт в Spirit Magic. Эксперт накладывает заклинание на всю группу. Продолжительность действия растет с увеличением мастерства.

Healing Touch (3) — восстанавливает от 3 до 11 HP.

Lucky Day (4) — повышает показатель Luck для одного персонажа на 10 плюс 2 за каждый поинт мастерства в Spirit Magic. Мастера получают возможность обрабатывать всю группу.

Remove Curse (5) — снятие состояния Cursed. Нужно уложиться в отведенный срок: в общем случае отводится по 3 минуты за каждый поинт в Spirit Magic, для экспертов — 1 час за поинт, для мастеров — 1 день/поинт.

Guardian Angel (8) — за половину наличных оживит погибший персонаж и вернет его в последний посещенный храм. Длительность действия пропорциональная мастерству.

Heroism (10) — героизм, повышает причиняемый противнику вред на 5 за каждый поинт мастерства в Spirit Magic. Эксперт применяет заклинание по отношению ко всей группе.

Turn Undead (15) — заставляет всех видимых "немертвых" монстров бежать прочь до окончания действия заклинания: 3 минуты плюс по 3 минуты за каждый поинт в Spirit Magic.

Raise Dead (20) — поднимает из мертвых (при своевременном обращении к "врачу"). В общем случае — отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства.

Shared Life (25) — жизненные силы персонажей сначала складываются, а потом — делятся на всех поровну. В общий пул вливается дополнительно по 1/2/3 за каждый поинт мастерства в Spirit Magic. Причем полученный результат не может превосходить исходный показатель жизни.

Resurrection (30) — устраняет состояние Eradicated (тело уничтожено), если успели в срок. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства. Состояние персонажей на выходе — Weak.

Mind

Meditation (1) — временно повышает Intellect и Personality одного персонажа на 10 плюс 2/3/3 за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Мастера применяют заклинание для всей группы.

Remove Fear (2) — при своевременном применении снимает состояние испуга. Сроки: в общем случае — по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства. В случае, когда заклинание бессильно — применяйте Divine Intervention или посещайте храм.

Mind Blast (3) — энергетический удар по нервной системе одного монстра. Вред — 5 плюс 1–2 за каждый поинт мастерства в Mind Magic.

Precision (4) — временно повышает Accuracy одного персонажа на 10 + 2/3/3 за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если применяет мастер, то заклинание воздействует на всю группу.

Cure Paralysis (5) — лечит состояние паралича. В общем случае, время в течение которого можно помочь — по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если не помогло — посетите храм или используйте Divine Intervention.

Charm (8) — успокаивает одного монстра, снимая у него какие-либо враждебные намерения по отношению к группе. Если такой монстр получит любое повреждение, то все приводится к естественному ходу вещей.

Mass Fear (10) — все существа в поле зрения приходят в состояние испуга и обращаются в бегство. Если монстру нанести повреждение — действие заклинания прекращается. Spell не работает на "немертвых".

Feeblemind (15) — временно лишает цель возможности применять заклинания.

Cure Insanity (20) — своевременное применение лечит безумие. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу. для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. Если не помогло — в храм. Или применяйте Divine Intervention.

Psychic Shock (25) — наносится повреждение мозгу монстра. Вред — 12 + 1–12 за каждый поинт мастерства в Mind Magic.

Telekinesis (30) — исключительно полезное заклинание, позволяющее манипулировать предметами на расстоянии. Применяется для выключения/включения, открытия дверей с безопасного расстояния, подбора недоступных предметов и т.д.

Body

Cure Weakness (1) — снимает состояние ослабленности Weak, если применено вовремя. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства в Body Magic. Если не помогло — посетите храм.

First Aid (2) — восстанавливает 5/7/10 HP одного персонажа.

Protection from Poison (3) — повышает сопротивляемость яду на величину, пропор-

Не отступать и не сдаваться

Если у вас мало времени или не хочется следить за всякими мелочами типа купли/продажи/найма — не сдавайтесь. Этих проблем можно с легкостью избежать. Как? Cheat'айте!

Все файлы сохраненной игры находятся в каталоге SAVES и называются save*.mm6.

Самый простой случай — огромное количество денег. Местоположение ваших неличных постоянно "кочует" по файлу, но если у вас больше 255 монет — находится без особых затруднений (ищите сразу три байта).

Характеристики персонажа

Как и ваше золото, характеристики невозможно застать в одном и том же месте, но относительно первой буквы персонажа они располагаются на определенном расстоянии. Так что вам осталось только найти имя персонажа в файле.

Если принимать первую букву имени персонажа за 00, то расположение характеристик следующее:
0013,0017,001B,001F,0023,0027,002B — основные характеристики персонажа
0031 — уровень персонажа
с 005F по 00BB — умения персонажа
с 00BE по 0120 — заклинания

Схема расположения показана на рис.1, где зеленые байты — имя вашего персонажа, желтые — семь основных характеристик, красный — уровень персонажа, синие — умения и розовые — заклинания.

С заклинаниями все просто: 01 — заклинание есть, 00 — заклинания нет, а вот с умениями — посложнее. Значения от 01 до 3F — обычный уровень с 1 по 63 (десятеричное), от 41 до 7F — персонаж в этом умении уже эксперт (с 1 по 63), и с 81 до BF — мастер (с 1 по 63).

Ну и для завершающего штриха приводим "подгонку" предметов под ваш размер.

Все предметы расположены после имени персонажа, где-то на 0140H ниже. Каждый предмет описан 24 байтами. Первые два байта — что за предмет (на Рис.2 — красный), пятый — свойство первого уровня (зеленый), девятый — количество свойства первого уровня (синий), тринадцатый — свойство второго уровня (желтый), семнадцатый — количество зарядов (розовый).

Вы можете ставить на любых предметах любые свойства, но свойство первого уровня автоматически отменяет свойство второго уровня.

Несколько примеров
Longsword:
01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
Stellar Bow
2E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
Mordred of Carnage
90 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
Hercules of Might (+10 Might)
A3 01 00 00 01 00 00 00 0A 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
Broadsword of Thought (+7 Intellect) — свойство Sanity не работает!
09 00 00 00 01 00 00 00 07 00 00 00 13 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00
Список предметов (заменять первые два байта)

циональную количеству поинтов в Body Magic.

Harm (4) — наносит магическое повреждение выбранному монстру. Вред — 8 + 1–2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Cure Wounds (5) — восстанавливает HP у одного персонажа в количестве 5 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Cure Poison (8) — своевременное применение лечит отравление. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу. для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства в Mind Magic. В случае неудачи отправляйтесь в храм.

Speed (10) — временно повышает скорость персонажа на 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic. Мастера применяют заклинание для всей группы.

Cure Disease (15) — снимает состояние Diseased у персонажа, если было применено своевременно. В общем случае отводится по 3 минуты, для эксперта — по 1 часу, для мастера — по 1 дню за каждый поинт мастерства в Body Magic. Иначе — храм или Divine Intervention.

Power (20) — временно увеличивает у одного персонажа Might и Endurance на 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic. Мастера влияют на всю группу.

Flying Fist (25) — наносит мощное повреждение одному оппоненту — 30 + 1–5 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Power Cure (30) — лечит всю группу. Количество восстанавливаемых HP — 10 + 2 за каждый поинт мастерства в Body Magic.

Light

Create Food (20) — создает пищу, если ее меньше, чем может быть создано с помощью этого заклинания — на 1/2/3 дня за каждые 10 поинтов мастерства.

Golden Touch (25) — превращает один предмет в золото, эквивалентное 40/60/80 % его стоимости. Вероятность успеха — 10 процентов за каждый поинт мастерства в Light Magic. Если вас постигла неудача — предмет ломается.

Dispel Magic (30) — снимает все магические эффекты с монстров, находящихся в поле зрения.

Slow (35) — замедляет скорость передвижения одного монстра, при этом увеличивается скорость восстановления им жизненных сил. Длительность действия — по 3 минуты за каждый поинт мастерства в Light Magic.

Destroy Undead (40) — направлено против "немертвых" монстров. Причиняемый вред — 16 + 1–16 за каждый поинт мастерства в Light Magic. Действует только против одного "немертвого" монстра.

Day of the Gods (45) — одновременно применяются для всех персонажей в группе заклинания Power, Meditation, Speed, Lucky Day, Precision и GA.

Prismatic Light (50) — наносит 25 + 1 за каждый поинт мастерства в Light Magic всем монстрам в поле зрения заклинателя. Применяется только внутри помещений.

Hour of Power (55) — одновременно применяются Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, и Bless.

Paralyze (60) — временно парализует монстра, который теряет способность двигаться и атаковать.

Sun Ray (65) — второй по мощности раз-

```
00042700h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042710h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2C D7 64
00042720h: 07 00 00 00 00 04 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00
00042730h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042740h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042750h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042760h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042770h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 [illegible]
00042780h: [illegible] 00 6B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0B
00042790h: 00 01 00 00 00 7D 00 00 00 7D 00 00 00 01 00 00
000427a0h: 00 7E 00 00 00 7B 00 00 00 7D 00 00 00 00 00 [illegible]
000427b0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000427c0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000427d0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 [illegible]
000427e0h: [illegible]
000427f0h: [illegible] 2C A4 50 00
00042800h: 02 E5 E6 60 FF BC C2 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042810h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042820h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00042830h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01
00042840h: 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
00042850h: 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 [illegible] 01 01
00042860h: 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 [illegible] 01 [illegible] 01
00042870h: [illegible]
00042880h: [illegible]
00042890h: [illegible] 00
000428a0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000428b0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000428c0h: 00 7D 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 25 00 00
000428d0h: 00 00 00 00 00 01 00 00 00 0D 00 00 00 0A 02 00
000428e0h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
000428f0h: 00 01 00 00 00 00 00 00 00 85 00 00 00 0D 00 00
```

Рис 1

```
[illegible] 00 00 [illegible] 00 00 00 [illegible] 00 00 00 [illegible] 00 00 00 [illegible] 00 00 00 01 00 00 00
```

Рис 2

Предмет...Цена

00 Crash (не работает или вешает игру)

Мечи
01 00 Longsword (3D3)...50
D2 00 Warrior Sword (3D3+3)...200
D3 00 Crusader Sword (3D3+6)...350
04 00 Champion Sword (3D3+9)...500
05 00 Lionheart Sword (3D3+12)...650

Двуручные мечи
06 00 Two-Handed Sword (4D5)...4DD
07 00 Great Sword (4D5+2)...5D0
0B 00 Heroic Sword (4D5+B)...BD0

Палаши
09 00 Broadsword (3D4)...100
0A 00 Steel Broadsword (3D4+4)...300
0B 00 Mighty Broadsword (3D4+10)...600

Сабли
0C 00 Cutlass (2D4)...40
0D 00 Pirate Cutlass (2D4+5)...290
DE 0D Master Cutlass (2D4+11)...590

Кинжалы
DF 00 Dagger (2D2)...8
10 00 Blood Dagger (2D2+2)...100
11 00 Shadow Dagger (2D2+3)...150
12 00 Mage Dagger (2D2+5)...250
13 00 Jeweled Dagger (2D2+6)...300

Длинные кинжалы
14 00 Long Dagger (2D3)...15
15 00 Piercing Dagger (2D3+4)...200
16 00 Divine Dagger (2D3+7)...350

Топоры
17 00 Hand Axe (4D2)...30
1B 00 Battle Axe (4D2+2)...1D0
19 00 War Axe (4D2+5)...250
1A 00 Dwarven Axe (4D2+B)...400
1B 00 Supreme Axe (4D2+11)...550

Двуручные топоры
1C 00 Poleax (3D7)...225
1D 00 Heavy Poleax (3D7+3)...450
1E 00 Grand Poleax (3D7+9)...900

Копья
1F 00 Spear (1D9) + 1D9...15
20 00 Stout Spear (1D9+1)+1D9...50
21 00 Serpant Spear (1D9+5)+1D9...250
22 00 Savage Spear (1D9+9)+1D9...450
23 00 Sacred Spear (1D9+13)+1D9...650

Алебарды
24 00 Halberd (3D6)+1D6...200
25 00 Massive Halberd (3D6+4)+1D6...400
26 00 Elite Halberd (3D6+10)+1D6...700

Трезубцы
27 00 Trident (2D6)+1D6...100
28 00 Ornate Trident (2D6+6)+1D6...00
29 00 Titanic Trident (2D6+12)+1D6...00

Луки
2A 00 Longbow (5D2)...100
2B 00 Elven Bow (5D2+2)...200
2C 00 Precision Bow (5D2+4)...300
2D 00 Magic Bow (5D2+6)...400
2E 00 Stellar Bow (5D2+8)...500

Арбалеты
2F 00 Crossbow (4D2)...50
30 D0 Accurate Crossbow (4D2+3)...200
31 00 True Crossbow (4D2+7)...400

Булавы
32 D0 Mace (2D4)...50
33 D0 Wicked Mace (2D4+2)...150
34 D0 Thunder Mace (2D4+5)...300
35 D0 Wonder Mace (2D4+B)...450
36 00 Death Mace (2D4+11)...600

Молоты
37 00 Hammer (2D5)...120
3B 00 Dark Hammer (2D5+3)...300
39 D0 Holy Hammer (2D5+9)...600

Дубины
3A 00 Club (1D3)...1
3B 00 Spiked Club (1D3+3)...40
3C 00 Killer Club (1D3+5)...100

Посохи
3D 00 Staff (2D4)...40
3E 00 Emerald Staff (2D4+3)...250
3F 00 Power Staff (2D4+7)...500

Древнее оружие
40 00 Blaster (3D5+B)...0
41 00 Blaster Rifle (5D5+12)...0

Кожаные доспехи
42 00 Leather Armor (+4)...150
43 00 Studded Leather (+6)...250
44 00 Enchanted Leather (+10)...450
45 00 Dragon Leather (+16)...750
46 D0 Imperial Leather (+24)...1150

Кольчуги
47 DD Chain Mail (+B)...400
48 00 Steel Chain Mail (+12)...600
49 00 Noble Chain Mail (+1B)...900
4A 00 Royal Chain Mail (+26)...1300
4B 00 Majestic Chain Mail (+36)...1800

Тяжелые доспехи
4C 00 Plate Armor (+20)...1000
4D 00 Steel Plate Armor (+2B)...1400
4E 00 Golden Plate Armor (+54)...70D

Большие щиты
4F 00 Kite Shield (+6)...200
50 00 Tower Shield (+7)...300

51 00 Castle Shield (+9)	400
52 00 Celestial Shield (+13)	500
53 00 Olympian Shield (+19)	800
Малые щиты	
54 00 Wooden Shield (+4)	100
55 00 Bronze Shield (+6)	200
56 00 Steel Shield (+8)	300
57 00 Spirit Shield (+12)	450
58 00 Astral Shield (+18)	750
Шлемы	
59 00 Helm (+2)	60
5A 00 Steal Helm (+6)	260
5B 00 Guardian Helm (+8)	460
5C 00 Defender Helm (+10)	660
5D 00 Angelic Helm (+12)	860
Шляпы	
5E 00 Cloth Hat	0
5F 00 Fancy Hat	100
60 00 Wizard Cap	200
Короны	
61 00 Crown	250
62 00 Regal Crown	450
63 00 Almighty Crown	650
Пояса	
64 00 Leather Belt	40
65 00 Mercenary Belt	100
66 00 Vanguard Belt	225
67 00 Warlord Belt	450
68 00 Sovereign Belt	600
Плащи	
69 00 Leather Cloak (+1)	50
6A 00 Phantom Cloak (+3)	150
6B 00 Elven Cloak (+5)	250
6C 00 Cardinal Cloak (+7)	450
6D 00 Doom's Day Cloak (+9)	750
Перчатки	
6E 00 Gauntlets (+3)	100
6F 00 Knight Gauntlets (+6)	250
70 00 Paladin Gauntlets (+8)	450
71 00 Cavalier Gauntlets (+10)	650
72 00 Ultimate Gauntlets (+12)	850
Башмаки	
73 00 Leather Boots (+2)	50
74 00 Steel Boots (+6)	250
75 00 Armored Boots (+8)	450
76 00 Sterling Boots (+10)	650
77 00 Ultimate Boots (+12)	850
Кольца	
78 00 Fine Ring	100
79 00 Sparkling Ring	300
7A 00 Lunar Ring	500
7B 00 Witch Ring	700
7C 00 Blessed Ring	900
7D 00 Valuable Ring	1100
7E 00 Precious Ring	1300
7F 00 Ethereal Ring	1500
80 00 Exquisite Ring	1700
81 00 Scarab Ring	2000
Амулеты	
82 00 Turquoise Amulet	500
83 00 Gothik Amulet	750
84 00 Claw Amulet	1000
85 00 Ancient Amulet	1250
86 00 Ruby Star Amulet	1500
Волшебные палочки	
87 00 Wand of Flame	1000
88 00 Wand of Static	1000
89 00 Wand of Cold	1000
8A 00 Wand of Stunning	1000
8B 00 Wand of Arrows	1000
8C 00 Fairy Wand of Fire	1500
8D 00 Fairy Wand of Sparks	1500
8E 00 Fairy Wand of Poison	1500
8F 00 Fairy Wand of Mind	1500
90 00 Fairy Wand of Harm	1500
91 00 Alacorn Wand of Fireballs	2000
92 00 Alacorn Wand of Ice	2000
93 00 Alacorn Wand of Swarms	2000
94 00 Alacorn Wand of Blades	2000
95 00 Alacorn Wand of Charms	2000
96 00 Arcane Wand of Blasting	2500
97 00 Arcane Wand of Lightning	2500
98 00 Arcane Wand of Rocks	2500
99 00 Arcane Wand of Paralyzing	2500
9A 00 Arcane Wand of Clouds	2500
9B 00 Mystic Wand of Implosion	3000
9C 00 Mystic Wand of Distortion	3000
9D 00 Mystic Wand of Shrapmetal	3000
9E 00 Mystic Wand of Shrinking	3000
9F 00 Mystic Wand of Death	3000
Растения	
A0 00 Poppysnaps	2
A1 00 Rhina Root	3
A2 00 Widoweep Berries	4
Зелья	
A3 00 Potion Bottle	5
A4 00 Cure Wounds (Red)	10
A5 00 Magic Potion (Blue)	10
A6 00 Energy (Yellow)	10
A7 00 Protection (Orange)	25
A8 00 Resistance (Green)	25
A9 00 Cure Poison (Purple)	25
AA 00 Supreme Protection (White)	50
AB 00 Restoration (White)	50
AC 00 Extreme Energy (White)	50
AD 00 Super Resistance (White)	50
AE 00 Heroism (White)	50
AF 00 Haste (White)	50
B0 00 Stone Skin (White)	50
B1 00 Bless (White)	50
B2 00 Divine Power (Black)	100
B3 00 Divine Cure (Black)	100
B4 00 Divine Magic (Black)	100
B5 00 Essence of Might (Black)	100
B6 00 Essense of Intellect (Black)	100
B7 00 Essense of Personality (Black)	100
B8 00 Essense of Endurance (Black)	100
B9 00 Essense of Accuracy (Black)	100
BA 00 Essnese of Speed (Black)	100
BB 00 Essense of Luck (Black)	100
BC 00 Rejuvenation (Black)	100
BD 00 Potion Bottle	5
BE 00 Potion Bottle	5
BF 00 Potion Bottle	5
C0 00 Potion Bottle	5
C1 00 Potion Bottle	5
C2 00 Potion Bottle	5
C3 00 Potion Bottle	5
C4 00 Potion Bottle	5
Золото	
C5 00 Gold (Small)	0
C6 00 Gold (Medium)	0
C7 00 Gold (Large)	0
Заклинания (одноразовые)	
C8 00 Torch Light	10
C9 00 Flame Arrow	20
CA 00 Protection from Fire	30
CB 00 Fire Bolt	40
CC 00 Haste	50
CD 00 Fireball	75
CE 00 Ring of Fire	100
CF 00 Fire Blast	150
D0 00 Meteor Shower	200
D1 00 Inferno	300
D2 00 Incinerate	500
D3 00 Wizard Eye	10
D4 00 Static Charge	20
D5 00 Protection from Electricity	30
D6 00 Sparks	40
D7 00 Feather Fall	50
D8 00 Shield	75
D9 00 Lightning Bolt	100
DA 00 Jump	150
DB 00 Implosion	200
DC 00 Fly	300
DD 00 Starburst	500
DE 00 Awaken	10
DF 00 Cold Beam	20
E0 00 Protection from Cold	30
E1 00 Poison Spray	40
E2 00 Water Walk	50
E3 00 Ice Bolt	75
E4 00 Enchant Item	100
E5 00 Acid Burst	150
E6 00 Town Portal	200
E7 00 Ice Blast	300
E8 00 Lloyd's Beacon	500
E9 00 Stun	10

рушительный spell в мире Enroth. Работает только на свежем воздухе и в дневное время суток. Вред — 20 поинтов + 1–20 за каждый поинт мастерства в Light Magic.

Divine Intervention (70) — применяется 1/2/3 раза в день, во время восхода или заката солнца. Все персонажи восстанавливаются из любых состояний до полного здоровья. Наказание — заклинатель прибавляет в возрасте 10 лет.

Dark

Reanimate (20) — позволяет реанимировать монстра, вдохнув в него чуток хит-поинтов. Чтобы опять прикончить?

Toxic Cloud (30) — перед заклинателем формируется ядовитое облако. Если в него заходит монстр, то ему наносится вред в 25 + 1–10 за каждый поинт мастерства в Dark Magic. После этого облако пропадает.

Mass Curse (40) — накладывает проклятие на всех монстрах в пределах видимости.

Shrapmetal (50) — не очень дешевое, зато исключительно действенное заклинание, особенно для прилично развитых магов. Выпускается несколько (3/5/7) кусков раскаленного металла. Каждый наносит вред 6 + 1–6 за каждый поинт мастерства в Dark Magic.



Shrinking Ray (60) — заставляет даже самых мощных монстров значительно уменьшаться в размерах. Съежившийся зверь наносит от 1/2 до 1/4 от обычного объема вреда группе.



Day of Protection (70) — одновременно применяется Protection from Fire, Electricity, Cold, Poison и Magic, плюс — Feather Fall и Wizard Eye.

Finger of Death (80) — попытка мгновенно убиения одного монстра. Вероятность успеха равна 3/4/5 % за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Moon Ray (90) — лечит персонаж за счет повреждения всех монстров в поле зрения. Это единственное заклинания, которое работает снаружи и при этом наносит вред всем монстрам в пределах видимости. Наносимый вред 1–4 за каждый поинт мастерства в Dark Magic.

Dragon Breath (100) — монстру перепадает токсичное облако, которое также пора-

жает всех тех, кто оказался рядом. Это заклинание является самым мощным в игре. Наносимый вред — 1–25 за каждый лоинт мастерства в Dark Magic.

Armageddon (150) — заклинание–убийца городов. Наносит ловреждение 50 + 1 за каждый лоинт мастерства в Dark Magic всем существам на карте, включая вашу грулпу.

Dark Containment (200) — этим слеллом заклинатель лытается ломестить силу тьмы в выбранную жертву. Цель лострадает от случайным образом выбранного эффекта. Некоторые существа обладают иммунитетом ло отношению к этому заклинанию.



Пара слов о будущем

В марте 1999 года ожидается выход Might and Magic VII. Игра будет сделана та тех же движках, что и шестая часть. Команда разрабочтиков направит основные усилия на дизайне игрового мира, а не на дальнейшем развитии технологии.

Улучшения коснуться системы NPC, лошагового режима ведения боя (лоявится возможность маневра, на врагов можно будет любоваться лод разными углами). Монстры лолучат возможность выяснять отношения между собой. Как результат, жители городов перестанут пассивно рассматривать разгуливающих рядом с домами чудищ и возьмутся за оружие.

Ожидается, что можно будет лереопределять управляющие клавиши. Не исключено, что на этот раз игра все–таки будет лоддерживать 3D–карты.

Сюжет будет лродолжением истории, изложенной в M&M6 и , скорее всего, будет завязан и с событиями в HoMM3. Для исследования запланирован другой континент Enroth. Скорее всего, будут реанимированы некоторые классы (Ranger, Ninja и Thief) и расы (налример, Dwarf).

Судя ло всему, лересмотру лодвергнется и система умений — маги лотеряют возможность лускать стрелы (что лослужило в M&M6 причиной определенной деградации класса арчеров).

Появится дололнительная стулень мастерства — Grand Master.

Конечно, все это лока вилами ло воде писано. По мере лоявления новой информации, лостараемся держать вас в курсе дел.

Игорь Бойко
aka BIB The Tall



EA 00	Magic Arrow	20
EB 00	Protection from Magic	30
EC 00	Oeadly Swarm	40
EO 00	Stone Skin	50
EE 00	Blades	75
EF 00	Stone to Flesh	100
F0 00	Rock Blast	150
F1 00	Turn to Stone	200
F2 00	Oeath Blossom	300
F3 00	Mass Oistortion	500
F4 00	Spirit Arrow	10
F5 00	Bless	20
F6 00	Healing Touch	30
F7 00	Lucky Oay	40
F8 00	Remove Curse	50
F9 00	Guardian Angel	75
FA 00	Heroism	100
FB 00	Turn Undead	150
FC 00	Raise Oead	200
FO 00	Shared Life	300
FE 00	Resurrection	500
FF 00	Meditation	10
00 01	Remove Fear	20
01 01	Mind Blast	30
02 01	Precision	40
03 01	Cure Paralysis	50
04 01	Charm	75
05 01	Mass Fear	100
06 01	Feeblemind	150
07 01	Cure Insanity	200
08 01	Psychic Shock	300
09 01	Telekinesis	500
0A 01	Cure Weakness	10
0B 01	First Aid	20
0C 01	Protection from Poison	30
00 01	Harm	40
0E 01	Cure Wounds	50
0F 01	Cure Poison	75
10 01	Speed	100
11 01	Cure Oisease	150
12 01	Power	200
13 01	Flying Fist	300
14 01	Power Cure	500
15 01	Create Food	100
16 01	Golden Touch	150
17 01	Oispel Magic	200
18 01	Slow	250
19 01	Oestroy Undead	300
1A 01	Oay of the Gods	350
1B 01	Prismatic Light	400
1C 01	Hour of Power	500
10 01	Paralyze	600
1E 01	Sun Ray	750
1F 01	Oivine Intervention	1000
20 01	Reanimate	100
21 01	Toxic Cloud	150
22 01	Mass Curse	200
23 01	Shrapmetal	250
24 01	Shrinking Ray	300
25 01	Oay of Protection	350
26 01	Finger of Oeath	400
27 01	Moon Ray	500
28 01	Oragon Breath	600
29 01	Armageddon	750
2A 01	Oark Containment	1000
2B 01	Crash	
Магические книги		
2C 01	Torch Light	100
2D 01	Flame Arrow	200
2E 01	Protection from Fire	300
2F 01	Fire Bolt	400
30 01	Haste	500
31 01	Fireball	750
32 01	Ring of Fire	1000
33 01	Fire Blast	1500
34 01	Meteor Shower	2000
35 01	Inferno	3000
36 01	Incinerate	5000
37 01	Wizard Eye	100
38 01	Static Charge	200
39 01	Protection from Electricity	300
3A 01	Sparks	400
3B 01	Feather Fall	500
3C 01	Shield	750
30 01	Lightning Bolt	1000
3E 01	Jump	1500
3F 01	Implosion	2000
40 01	Fly	3000
41 01	Starburst	5000
42 01	Awaken	100
43 01	Cold Beam	200
44 01	Protection from Cold	300
45 01	Poison Spray	400
46 01	Water Walk	500
47 01	Ice Bolt	750
48 01	Enchant Item	1000
49 01	Acid Burst	1500
4A 01	Town Portal	2000
4B 01	Ice Blast	3000
4C 01	Lloyd's Beacon	5000
40 01	Stun	100
4E 01	Magic Arrow	200
4F 01	Protection from Magic	300
50 01	Oeadly Swarm	400
51 01	Stone Skin	500
52 01	Blades	750
53 01	Stone to Flesh	1000
54 01	Rock Blast	1500
55 01	Turn to Stone	2000
56 01	Oeath Blossom	3000
57 01	Mass Oistortion	5000
58 01	Spirit Arrow	100
59 01	Bless	200
5A 01	Healing Touch	300
5B 01	Lucky Oay	400
5C 01	Remove Curse	500
50 01	Guardian Angel	750
5E 01	Heroism	1000
5F 01	Turn Undead	1500
60 01	Raise Oead	2000
61 01	Shared Life	3000
62 01	Resurrection	5000
63 01	Meditation	100
64 01	Remove Fear	200
65 01	Mind Blast	300
66 01	Precision	400
67 01	Cure Paralysis	500
68 01	Charm	750
69 01	Mass Fear	1000
6A 01	Feeblemind	1500
6B 01	Cure Insanity	2000
6C 01	Psychic Shock	3000
60 01	Telekinesis	5000
6E 01	Cure Weakness	100
6F 01	First Aid	200
70 01	Protection from Poison	300
71 01	Harm	400
72 01	Cure Wounds	500
73 01	Cure Poison	750
74 01	Speed	1000
75 01	Cure Oisease1	1500
76 01	Power	2000
77 01	Flying Fist	3000
78 01	Power Cure	5000
79 01	Create Food	1000
7A 01	Golden Touch	1500
7B 01	Oispel Magic	2000
7C 01	Slow	2500
70 01	Oestroy Undead	3000
7E 01	Oay of the Gods	3500
7F 01	Prismatic Light	4000
80 01	Hour of Power	5000
B1 01	Paralyze	6000
B2 01	Sun Ray	7500
B3 01	Oivine Intervention	10000
B4 01	Reanimate	1000
B5 01	Toxic Cloud	1500
B6 01	Mass Curse	2000
B7 01	Shrapmetal	2500
B8 01	Shrinking Ray	3000
B9 01	Day of Protection	3500
BA 01	Finger of Oeath	4000
BB 01	Moon Ray	5000
BC 01	Oragon Breath	6000
BO 01	Armageddon	7500
BE 01	Oark Containment	10000
BF 01	Crash	
Артефакты		
90 01	Mordred (Oagger) (203+8)	20000
91 01	Thor (Hammer) (205+12)	20000

92 01 Conan (Axe) (3D7+10)....20000
93 01 Excalibur (Broadsword) (3D4+12).20000
94 01 Merlin (Staff) (2D4 + 8)....20000
95 01 Percival (Longbow) (5D2 + 10)....20000
96 01 Galahad (Chain Mail) (+38)....20000
97 01 Pellinore (Plate Armor) (+56)....20000
98 01 Valeria (Small Shield) (+20)....20000
99 01 Arthur (Crown) (+5)....20000
9A 01 Pendragon (Cloak) (+11)....20000
9B 01 Lucius (Boots) (+14)....20000
9C 01 Guinevere (Ring) (+2)....20000
9D 01 Igraine (Ring) (+2)....20000
9E 01 Morgan (Amulet) (+3)....20000
Реликты
9F 01 Hades (Longsword) (3D3+15)....30000
A0 01 Ares (Mace) (2D4+14)....30000
A1 01 Poseidon (Trident) (2D6+15)+)....30000
A2 01 Cronos (Axe) (4D2+14)....30000
A3 01 Hercules (2–H Sword) (4D5+12)...30000
A4 01 Artemis (Longbow) (5D2+12)....30000
A5 01 Apollo (Chain Mail) (+46)....30000
A6 01 Zeus (Plate Armor) (+64)....30000
A7 01 Aegis (Large Shield (+29)....30000
A8 01 Odin (Crown) (+9)....30000
A9 01 Atlas (Cloak) (+16)....30000
AA 01 Hermes (Boots) (+17)....30000
AB 01 Aphrodite (Ring) (+4)....30000
AC 01 Athena (Ring) (+4)....30000
AD 01 Hera (Amulet) (+6)....30000
Разное
AE 01 Leather Pouch....0
AF 01 Leather Pouch....0
B0 01 Hourglass of Time (Quest)....0
B1 01 Hourglass of Time (Quest)....0
B2 01 Sacred Chalice (Quest)....0
B3 01 Horn of Ros....0
Камни
B4 01 Diamond....4000
B5 01 Moonstone....1000
B6 01 Topaz....1200
B7 01 Ruby....2200
B8 01 Amethyst....1400
B9 01 Emerald....1600
BA 01 Purple Topaz....1800
BB 01 Sunstone....2000
BC 01 Emerald....2500
BD 01 Saphire....3000
BE 01 The Third Eye (Quest)....0
Разное
BF 01 Deck of Fate....0
C0 01 Ankh (Quest)....0
C1 01 Candelabra (Quest)....0
C2 01 Tiger Statuette (Quest)....0
C3 01 Bear Statuette (Quest)....0
C4 01 Wolf Statuette (Quest)....0
C5 01 Eagle Statuette (Quest)....0
C6 01 Dragon Statuette (Quest)....0
C7 01 Dragon Claw (Quest)....0
C8 01 Control Cube (Quest)....0
C9 01 Crystal of Terrax (Quest)....0
CA 01 Pearl of Putrescence (Quest)....0
CB 01 Pearl of Purity (Quest)....0
CC 01 Rose....0
CD 01 Tanir's Bell (Quest)....0
CE 01 Temple Gong....0
CF 01 Magic Horseshoe....0
D0 01 Ethric's Skull (Quest)....0
D1 01 Bone....0
D2 01 Crystal Skull....0
D3 01 Shovel....0
D4 01 Lock Pick....0
D5 01 Rope....0
D6 01 Lodestone....0
D7 01 Harpy Feather....0
D8 01 Golden Pyramid....0
D9 01 Keg of Wine....0
DA 01 Cobra Egg....0
DB 01 Chime of Harmony (Quest)....0
DC 01 Tooth....0
DD 01 Four Leaf Clover....0
DE 01 Flute....0
DF 01 Harp (Quest)....0
E0 01 Jeweled Egg (Quest)....0
E1 01 Spider Queen's Heart (Quest)....0
E2 01 Amber....0
E3 01 Magic Lamp....0
E4 01 Apple....0
E5 01 Cloak of Baa (+5) (Quest)....0
E6 01 Dragon Tower Keys (Quest)....0
E7 01 Key to Gharik's Lab (Quest)....0
E8 01 Key to Snergle's Chamber (Quest)....0
E9 01 Key to Goblinwatch (Quest)....0
EA 01 Key....0
EB 01 Key....0
EC 01 High Sorcerer's Key....0
ED 01 Map....0
EE 01 Map....0
EF 01 Map....0
F0 01 Map....0
F1 01 Map....0
F2 01 Snergle's Axe (4D2+9) (Quest)....0
F3 01 Lord Kilburn's Shield (+9)(Quest)....0
Сообщения
F4 01 Name of Message "III = 16 & IV = 4"
F5 01 Name of Message "Die Intruder!"
F6 01 Letter from Zenofex
F7 01 Enemies List
F8 01 Orders from the Shadow Guild
F9 01 The Letter
FA 01 Devil Plans
FB 01 Missive from the Archbishop
FC 01 Discharge Papers
FD 01 Letter from Zenofex
FE 01 Letter from Cedric Druthers
FF 01 Scrap of Paper
00 01 Letter to Snergle
01 01 Letter from the Prince of Thieves
02 01 Name of Message "Message Scroll Text. 514"
03 01 Elegant Letter
04 01 Letter to the Prince of Thieves
05 01 Name of Message "Message Scroll Text. 517"
06 01 Diary Page
07 01 Page from Agar's Journal
08 01 Remains of a Journal
09 01 Letter from the Dragon Riders

Свойства первого уровня — *Стоимость*
01 Might (+1 Might * Количество)....+100 * Количество
02 Thought (+1 Intellect * Количество)....+100 * Количество
03 Charm (+1 Personality * Количество)....+100 * Количество
04 Vigor (+1 Endurance * Количество)....+100 * Количество
05 Precision (+1 Accuracy * Количество)....+100 * Количество
06 Speed (+1 Speed * Количество)....+100 * Количество
07 Luck (+1 Luck * Количество)....+100 * Количество
08 Health (+1 Hit Point * Количество)....+100 * Количество
09 Magic (+1 Spell Point * Количество)....+100 * Количество
0A Defense (+1 Armor * Количество)....+100 * Количество
0B Fire Resistance (+1 Fire Resistance * Кол-во)....+100 * Количество
0C Elec Resistance (+1 Elec Resistance * Кол-во)....+100 * Количество
0D Cold Resistance (+1 Cold Resistance * Кол-во)....+100 * Количество
0E Poison Resistance (+1 Poison Resistance * Кол-во)....+100 * Количество
0F Protection (+10 to Resistances, +1)....+100 * Количество
10 Crashes

Свойства второго уровня — *Стоимость*
01 Protection (+10 to Resistances)....+1000
02 The Gods (+10 to all Stats)....+3000
03 Carnage (Explosive Impact)....+5000
04 Cold (+3–4 Cold Damage)....+500
05 Frost (+6–8 Cold Damage)....+1000
06 Ice (+9–12 Cold Damage)....+2000
07 Sparks (+2–5 Electrical Damage)....+500
08 Lightning (+4–10 Electrical Damage)....+1000
09 Thunderbolts (+6–15 Electrical Damage)....+2000
0A Fire (+1–6 Fire Damage)....+500
0B Flame (+2–12 Fire Damage)....+1000
0C Infernos (+3–18 Fire Damage)....+2000
0D Poison (+5 Poison Damage)....+500
0E Venom (+8 Poison Damage)....+1000
0F Acid (+12 Poison Damage)....+2000
10 Vampiric (Steals HP for user)....x2
11 Recovery (Increase Rate of Recover)....+200
12 Immunity (Immune to Diseases)....+1000
13 Sanity (Immune to Insanity)....+1000
14 Freedom (Immune to Paralyze)....+2000
15 Antidotes (Immune to Poison)....+1000
16 Alarms (Immune to Sleep)....+500
17 Medusa (Immune to Stone)....+2000
18 Force (Increased Knockback)....+500
19 Power (+5 Level))....2500
1A Air Magic (Increase Effect of all Air Spells)....+2000
1B Body Magic (Increase Effect of all Body Spells)....+2000
1C Dark Magic (Increase Effect of all Dark Spells)....+2000
1D Earth Magic (Increase Effect of all Earth Spells)....+2000
1E Fire Magic (Increase Effect of all Fire Spells)....+2000
1F Light Magic (Increase Effect of all Light Spells)....+2000
20 Mind Magic (Increase Effect of all Mind Spells)....+2000
21 Spirit Magic (Increase Effect of all Spirit Seplls)....+2000
22 Water Magic (Increase Effect of all Water Spells)....+2000
23 Thievery (Increase chance of Disarming)....+2000
24 Shielding (Half Damage from all Missile Attacks)....+2000
25 Regeneration (Hit Point Regeneration)....+1000
26 Mana (Spell Point Regeneration)....+1000
27 Demon Slayer (2x Damage against Demons)....x2
28 Dragon Slayer (2x Damage against Dragons)....x2
29 Darkness (Drain HP and Increase Weapon Speed)....x3
2A Doom (+1 to all Stats, HP, SP, Armor, Resistances)....+750
2B Earth (+10 to Endurance, Armor, HP)....+2000
2C Life (+10 to HP, Regen HP)....+2000
2D Rogues (+5 to Speed, Accuracy)....+500
2E Dragon (+10–20 Fire Damage, +25 Might)....+3000
2F Eclipse (+10 to SP, Regen SP)....+2000
30 Golum (+15 to Endurance, +5 Armor)....+1500
31 Moon (+10 to Intellect, Luck)....+1000
32 Phoenix (+30 to Fire Resistance, Regen HP)....+3000
33 Sky (+10 to SP, Speed, Intellect)....+2500
34 Stars (+10 to Endurance, Accuracy)....+1000
35 Sun (+10 to Might, Personality)....+1000
36 Troll (+15 to Endurance, Regen HP)....+1500
37 Unicorn (+15 to Luck, Regen SP)....+1500
38 Warriors (+5 to Might, Endurance)....+500
39 Wizards (+5 to Intellect, Personality)....+500
3A Antiqued (Increased Value)....x10
3B Swiftness (Increase Weapon Speed)....x2
3C Crash

Альрик, Navigator Crack Group

Remember Tomorrow

Внимание! Прежде чем купить Remember Tomorrow, выслушайте три простые рекомендации. Я их выстрадал, так что отнеситесь к ним с уважением. Во-первых, не пытайтесь проходить игру версии 1.00. Не поленитесь, если у вас нет Internet'а, то сходите к знакомым, у которых он есть, и перепишите с сайта разработчиков патч, который апгрейдит игру до версии 1.01. Это я пишу не потому, что мне провайдеры заплатили за скрытую рекламу их услуг. Просто проходить игру, каждую секунду ожидая краха системы, очень тяжело.

Во-вторых, сохраняйтесь как можно чаще! Это спасет вас от лишних проблем. Если выполнить эти два, в общем-то, несложных правила, то несколько дней (а то и недель) отсидки перед монитором вам обеспечены.

Пункт третий, и последний — приобретение пиратской копии Remember Tomorrow (а такие обязательно появятся, если еще не появились) — напрасная трата денег. В игре сложно разобраться и с руководством по эксплуатации (на 40 страницах), а без оного...

What is Remember Tomorrow?

Remember Tomorrow — это глобальная космическая стратегия, созданная российской командой разработчиков SoftWARware. Это качественная, сложная и интересная игра, которая доставит вам массу удовольствия.



На первый взгляд, игра очень похожа на Master of Orion 2, но это только на первый взгляд.

В игре 9 рас, но играть можно только за 6 из них. В начале игры вы владеете одной планетой, как правило, очень богатой и небольшим флотом истребителей. Ваша задача: развить свою цивилизацию и, по возможности, разобраться со всеми конкурентами.

После выбора сценария и расы вы попадаете на основной экран игры. Большую часть зкрвна занимает карта галактики, справа находится поле сообщений и кнопки входа в вспомогательные меню.

Карта в RT трехмерная. Во время игры необходимо периодически менять угол зрения на галактику, так как звезды зачастую скрывают приближающиеся вражеские корабли. Кстати, это же относится и к вашим кораблям: иногда, свежепостроенный крейсер оказывается закрыт от игрока планетой, и игрок некоторое время не может понять, куда же делся результат его «стройки века». А промедление в RT зачастую смерти подобно, ибо RT — стратегия в реальном времени.

В верхнем правом углу основного экрана находится бегунок, которым можно ускорять или замедлять течение игрового времени. Минимальная скорость — один день в секунду, максимальная — месяц. Для справки: время постройки планетарного завода (одно из важнейших сооружений в игре, но об этом ниже) составляет приблизительно 130 месяцев.

Ускорять время имеет смысл только в том случае, когда абсолютно точно никто не летит вас убивать, а ждать, пока колониальный корабль доберется до вновь открытой планеты, не хочется. Нельзя входить в меню «Исследования» при максимально ускоренном времени, так как, увлекшись рассматриванием технологий, можно пропустить приближение неприятностей — вражеских кораблей.

Скорость игры сбрасывается до минимума, если мышкой нажать на последний пункт в мониторе сообщений. Если же монитор закрыть нажатием Escape или, войдя в любое меню, то скорость останется прежней.

Игра рапортует практически обо всем. Внимательно прочитывайте все сообщения, иначе рано или поздно вы пропустите что-либо важное. И только когда вы станете большим и сильным, можно отключить часть сообщений, ибо когда у вас стабильный доход, а все сбережения вы храните в бурмитоне:), становится уже не очень важно, что «построен орбитальный завод на планете Артур 2».

Ну вот, вступление закончилось, приступаем к основной части.

Звездные системы и планеты

Каждая галактика состоит, в среднем, из 70 звездных систем. У каждой звезды есть одна или несколько планет, обычно их бывает 2-4, но один раз мне попалась звезда с 6 планетами.

Каждая планета имеет набор характеристик. Помимо имени:), параметры «шарика» бывают такие:

Тип планеты — бедная, нормальная или богатая. На богатой планете может быть из ископаемых один бурмитон, но зато его будет очень много! И наоборот, на «бедной» могут быть представлены по чуть-чуть все типы ресурсов, которые встречаются в игре.

«Наука», «Промышленность», «Продовольствие» — опциональные параметры. При наличии параметра «Наука +15%», научные исследования проводятся, соответственно, на 15 процентов быстрее, чем на обычной планете. Если значение какого-либо из этих параметров отрицательное, то нужно очень подумать, прежде чем начинать колонизацию. У населения бедной ресурсами планеты с параметром «Продовольствие -25» есть все шансы вымереть до того, как вы успеете построить там космопорт.

«Количество населения» — no comments.

«Свободно населения» — количество людей, которые в данный момент не заняты работой. Именно из свободного населения набираются колонисты для освоения других миров.

Тут есть две небольшие хитрости. Во-первых, можно набирать колонистов только в том случае, когда количество свободных людей на планете превышает 1000 человек. Если свободного населения меньше — появится надпись «Недостаточно колонистов». Если вам нужно срочно отправить колониальный корабль, а поселенцев не хватает, то есть два варианта решения проблемы. Можно просто ускорить время и дождаться, пока народ размножится. А можно на планете уничтожить какое-нибудь предприятие, чтобы освободить часть населения. Но, сами понимаете, что действовать столь жестоко нужно только в крайнем случае, например, когда нужно быстро колонизировать планету в стратеги-

чески важном месте (звезда, от которой расходится три пространственных туннеля, и помимо вас есть еще другие кандидаты на обладание ценной недвижимостью).

Во-вторых, для постройки любого здания вам тоже понадобятся незанятые работой люди. Некоторые здания просто-напросто отсутствуют в списке построек, если количество незанятых граждан слишком мало. В таких случаях надо просто отправить корабль, оснащенный колонизационным модулем, на соседнюю планету и привести оттуда колонистов.

Бедные планеты нужно заселять как можно быстрее только в самом начале игры. В это время не до жиру — есть на планете немного бурмитона, и на том спасибо. И только когда ваша империя станет большой и сильной, на такие планеты можно будет не обращать особого внимания, хотя с профилактическими целями (чтобы под носом у вас не организовал колонию кто-нибудь посторонний) и их стоит освоить. Высаживайте поселенцев и, даже если они все вымрут, то планету уже никто завоевывать не будет. Жестоко, но эффективно.

Строительство ведет...

Грош цена любому колонизированному миру, если там не построено много разных полезностей. В идеале, на каждой планете должны быть построены все здания, но этот фокус проделать очень тяжело, да в общем-то и не нужно. Каждую планету нужно развивать в соответствии с ее характеристиками. Чтобы не дергаться каждый раз после сообщения «На планете X построено здание Y», имеет смысл выбрать один из трех режимов автоматического развития экономики: сбалансированный, научный или аграрный.

Космопорт — одно из самых важных зданий в игре. Только после его постройки становится возможной доставка грузов, в том числе и продовольствия, с других планет. Прелесть этого строения заключается в том, что при его наличии можно не волноваться, достаточно ли еды на планете. Как только на планете ощущается недостаток продуктов, корм автоматически пересылается оттуда, где его много. То же самое происходит и при нехватке любого другого ресурса. За перевозку взимается плата в размере 20% от перевозимого груза. При желании можно самостоятельно контролировать количество пересылаемых ресурсов на экране "Космопорт".

Если выбрать автоматический режим строительства, то космопорт окажется первым в списке. Если отменить постройку космопорта, то есть шанс не успеть создать аграрный комплекс, и ваши колонисты вымрут от голода, как динозавры, проклиная вас перед смертью.

Трансфер — завод по добыче бурмитона. Для его производства необходимы все ресурсы, какие только есть в игре.

Бурмитон, вернее, его количество — самый нужный ресурс в игре. Так как бурмитон по совместительству еще и денежный эквивалент, то с помощью него можно решить практически любую проблему. Он необходим для функционирования других заводов, без него добыча остальных ресурсов остановится. Существование флота и функционирование космопортов тоже напрямую зависят от бурмитона. Корабли используют его для перелетов в гиперпространстве, его нехватка приведет к изоляции ваших звездных систем. Уважайте бурмитон, господа!

Риидиумный промышленный комплекс (РПК) — завод по добыче риидиумной руды, необходимой для постройки кораблей. Работает на бурмитоне.

Шахта глубокого бурения предназначена, в зависимости от специализации, для добычи органических материалов, плутония или железа. Плутоний — топливо для всех видов планетарных двигателей, силовых установок, заводов и шахт. Железо требуется повсюду.

Аграрные комплексы — высокотехнологичные системы, необходимые для синтеза продуктов питания.

Орбитальные заводы — космические станции для сборки и обслуживания крупных космических кораблей и тяжелых орбитальных платформ.

Планетарные заводы — предприятия для сборки и обслуживания космических кораблей, боевых спутников и орбитальных платформ. Если на планете нет планетарного и орбитального заводов, то вы не можете производить на ней корабли. Планетарный завод позволяет создавать корабли первого класса, а орбитальный — второго и третьего (см. ниже). Заводы рекомендуется строить на планетах с положительным параметром «Промышленность».

Научные комплексы — исследовательские институты, в которых ученые работают над созданием новых технологий. Про науку нельзя забывать ни при каких обстоятельствах. Иначе, в один прекрасный момент, прилетевший маленький кораблик расстреляет весь ваш большой, но безнадежно устаревший в технологическом отношении флот.

Через тернии к звездам

Итак, развитие науки. Управление научной деятельностью осуществляется на экране «Наука» (ну кто бы мог подумать!).



Чтобы начать исследования, нужно построить хотя бы на одной из ваших планет исследовательский центр. Чем больше центров на планете, тем больше поселенцев станут учеными. Сколько именно исследовательских центров можно построить, определяет параметр «Наука» этой планеты. Затем нужно решить, сколько ученых будут заниматься фундаментальными науками: биологией, химией, математикой и физикой. Все фундаментальные науки нужно развивать пропорционально, кроме тех случаев, когда война уже близко и надо быстро придумать какое-нибудь мощное оружие. А если постоянно все ученых заставлять заниматься только, к примеру, химией, то рано или поздно наступит такой момент, когда у вас будет оружие сумасшедшей мощности, но вы не сможете его использовать, так как ваши старинные корабли просто не смогут взять его на борт.

Кроме фундаментальных, есть еще и прикладные науки. По мере развития фундаментальных наук, количество прикладных увеличивается и, соответственно, ваши ученые могут разрабатывать новые технологии.

Если вы решили, что какая-либо из прикладных наук не особенно нужна в данный момент, можно всегда изменить количество ученых, которые ей занимаются, или, вообще, исключить ее из списка.

В окне "Оборудование", по мере развития прикладных наук, будут появляться изобретения, которые, после соответствующих испытаний, можно будет использовать ради благой цели, а именно: «Всем надавать!». Фраза «после соответствующих испытаний» означает, что вы не сможете использовать новую технологию сразу после ее появления. Пройдет некоторое время, ее внедрят в производство, и вот тогда...

Первым делом, первым делом звездолеты...

У кого сильнее флот, тот и победит —

это очевидно. Для того, чтобы в решающий момент, когда дипломатия уже не помогает, а действовать надо грубой силой, не получить разбитым корытом по голове, нужно содержать свой флот в полной боевой готовности.

Прототипы кораблей создаются на верфи. Они различаются формой корпуса, размером и количеством свободного места для установки оборудования. Всего в RT десять прототипов, и если уделять должное внимание исследованиям, то вскоре вы сможете использовать их все.

Корпуса кораблей делятся на три класса:

Первый — истребитель, перехватчик, тяжелый истребитель, шаттл. На этих кораблях нельзя разместить топливных баков; они не могут самостоятельно совершать межзвездные перелеты. Однако некоторые качества кораблей первого класса делают их незаменимыми в сражении.

Второй — корвет, легкий крейсер, тяжелый крейсер и боевой спутник.

Третий — линейный крейсер, дредноут и орбитальная платформа.

Корабли третьего класса нужно рассмотреть подробнее, ибо, рано или поздно, от них будет зависеть судьба вашей империи.

Линейный крейсер — небольшой корабль, но форма его палуб позволяет установить и много двигателей, и генераторы третьего поколения — самые мощные в игре. Это сочетание делает его быстрым и маневренным. В принципе, на него можно установить колонизационный и десантный модули, но это сильно ухудшит его боевые качества, поэтому лучше вместе с ним в полет отправить корвет, который и будет захватывать планеты.

Дредноут — самый вместительный из всех кораблей третьего класса. Ему, как ничему другому, подходит название «корабль-захватчик». В него можно запихнуть вообще все! и это никак не скажется на его маневренности и быстроте. Он в состоянии, расстреляв десяток кораблей противника, самостоятельно колонизировать планеты. Главный недостаток дредноута — очень неудачное расположение фортов. При определенной доле невезения, вражеский корабль может занять позицию, при которой ни одно из орудий, установленных на дредноуте не сможет в него попасть. Однако если дать дредноуту сопровождение (истребителей пять-шесть), то этот недостаток становится практически незаметен

Орбитальная платформа — лучшая боевая единица в игре. Во-первых, на ней можно разместить множество фортов самого большого размера. Именно в них устанавливается дальнобойное оружие, которое, как правило, и решает исход боя. Во-вторых, все форты находятся очень близко друг от друга, из-за чего по кораблям противника можно вести шквальный огонь. А основной плюс платформы в том, что все ее 30 фортов могут разворачиваться на 360 градусов, в отличии лишь от 7 360-ти градусных фортов дредноута

Основной недостаток орбитальной платформы одновременно является и ее преимуществом: она круглая. С одной стороны, это дает возможность вести огонь на дальние расстояния всеми орудиями одновременно, да и платформу не надо разворачивать нужной стороной к противнику. А с другой стороны, из-за ее «круглизны» нельзя установить много генераторов третьего поколения. Поэтому и двигателей много не поставишь, да и ускоритель нейтрино (самое мощное оружие в игре) оказывается бесполезен.

Во время строительства в специальном информационном окне сообщаются тактико-технические характеристики вашего корабля. Еще до начала строительства корабля необходимо решить — для чего он предназначен. Для колонизации планет лучше всего создать корабль с дешевым корпусом, к примеру, корвет. В этом случае не нужна ни скорость, ни оружие, ни защита, так что навешивать на корабль дорогостоящие механизмы не стоит. Внимательно следите при обмундировании корабля за показателем расхода энергии, т. к., если он будет отрицательный, то корабль у вас просто не улетит с планеты, которая его произвела.



Когда планета, которую вы собрались колонизировать, очень далеко, то имеет смысл все свободное место заполнить топливными баками, иначе есть шанс, что корабль просто не долетит до пункта назначения.

Довольно часто бывает так, что раса, с которой у вас мир (конечно, в силу того, что она сильнее раз в пять:)), колонизировала все окрестные планеты, и вам просто некуда лететь. На какую планету не сунься — всюду занято. Тогда, поднакопив бурмитона, нужно построить вместительный корабль с несколькими колониальными модулями и несчетным количеством топливных баков и, по ходу дела, посетить звезды соперника. Зачастую раса колонизирует не всю звездную систему, а только привлекательные планеты с большим количеством полезных ископаемых. Экономически это может и выгодно, но, со стратегической точки зрения, неполная колонизация звездной системы — колоссальная ошибка. Через некоторое время вы обязательно найдете одну-две незанятых планеты в звездной системе соперника. Если ее колонизировать, то там смогут заправляться ваши корабли, соответственно радиус действия вашего флота в этом секторе галактики увеличится.

Еще веселей проделывать этот фокус, когда вы собираетесь на кого-то напасть, но войну пока объявлять не хочется. Строим на такой бедной планетке орбитальную платформу и подгоняем туда свои боевые корабли. Соперник начнет стягивать все войска к этой звезде, и тогда под шумок основными силами захватывайте пару звездных систем с планетами, на которых есть бурмитон. Разумеется, корабли могут понадобиться и для других тактических действий. Можно построить корабль, который будет летать, всех мочить и при этом еще колонизировать и захватывать планеты. Такому кораблю нужен большой корпус — для установки колонизационного и десантного модуля, хорошая броня и энергетический щит, желательны радиолокационная установка и ангар для истребителей, ну и, конечно, хорошее вооружение.

Тактика ведения боя...

может быть любая. Управление в игре сделано на совесть, поэтому очень легко полностью контролировать действия ваших кораблей во время боя. И этим надо пользоваться! Если пустить дело на самотек, то ваш флот разгромят за несколько секунд.

Благодаря тому, что скорость времени в игре регулируется, во время боя всегда можно включить паузу и обдумать свои дальнейшие действия.

Перед началом боя защищающаяся сторона получает возможность расставить свои корабли на поле боя по желанию клиента. Компьютер этой возможностью пользуется редко, а вот мы ею пренебрегать не будем.

Корабли можно разворачивать боком к сопернику с помощью сочетания "ALT" + левая кнопка мыши. Зачем? При вооружении кораблей второго и третьего классов вам может не хватить энергии для установки мощного оружия на всех бортах, поэтому в идеале все время поворачиваться тяжеловооруженной стороной корабля к флоту противника. Если выделить корабль или группу кораблей и нажать правую кнопку мыши, то появится меню, с помощью которых можно задать модель поведения кораблю (или кораблям). Например, ваш флот состоит из кораблей, у которых максимальная скорость различается, а для удачной атаки нужно сделать так, что бы все корабли открыли огонь одновременно. С помощью меню можно заставить все корабли двигаться с одной скоростью, соответственно, на расстояние выстрела они подойдут всей толпою. Да что там скорость! Можно определить даже форму построения(!) флота! Разумно расставив корабли, можно разгромить соперника, чей флот больше вашего на несколько десятков кораблей.

Как воевать с орбитальными станциями?

Для начинающего игрока орбитальная станция у планеты противника — не просто серьезная, а очень серьезная проблема. Если она грамотно оборудована, то корабли второго и третьего класса зачастую просто не успевают подлететь к ней на расстояние выстрела.

Что можно сделать?

Надо на 10–12 кораблей поставить максимальное число двигателей и самое мощное оружие. Для этой задачи лучше всего использовать шаттлы. Так как шаттл — корабль первого класса, он не может совершать межпланетные перелеты. Поэтому, чтобы доставить их к месту предполагаемого сражения, нужно оборудовать несколько кораблей второго класса ангарами — помещениями для перевозки кораблей первого класса.

Итак, летим к орбитальной платформе, не выпуская из ангаров шаттлы. Когда защита корабля-матки будет на исходе, выпускаем шаттлы. Они сразу же большую часть огня возьмут на себя и за счет скорости и маневренности какое-то время будут успешно избегать попаданий мощных и тяжелых орудий орбитальной станции. В этот момент надо отдать команду "Рассыпаться", после этого по истребителям будут попадать только лазерные установки противника, да и то не всегда. Пока компьютер будет, кряхтя, расстреливать мелкие корабли, одновременно получая серьезный урон от их оружия, которое хоть и слабое, но его много, материнский корабль обрушит на орбитальную станцию всю мощь своих орудий.

На первый взгляд организовать такую атаку очень просто. Но это только на первый взгляд. Шансы на успех у вас есть только в том случае, если вы грамотно и со знанием дела вооружили ваш флот.

Ракета бластеру не товарищ

Прежде чем вооружать корабль, нужно точно определить, для чего вы его собираетесь использовать — для атаки или обороны. Многое зависит от того, за какую расу вы играете, насколько развита технология ваших подопечных. Не последнюю роль играет состояние вашей экономики и отношения, сложившиеся с другими расами. Корабли второго и третьего классов не стоит оснащать ракетами вообще, так как ракеты можно использовать ограниченное количество раз. А вот шаттлы и истребители лучше всего вооружать именно ракетами, так как на них можно установить только самые маленькие форты, а из всего того, что влезает в маленькие форты, ракеты — самый удачный выбор. Еще одно достоинство комбинации «шаттл+ракеты» заключается в том, что ракеты не расходуют энергию генераторов. Здесь соперника подведет его противоракетная лазерная оборона, так как лазеры просто не справятся с обилием приближающихся ракет на близком расстоянии. Кроме всего прочего, в отличие от бластеров и лазеров, в маленький порт можно установить ракету почти любой модификации. В списке вооружения множество ракет и торпед с различными параметрами дальнобойности и мощности. После ракетной атаки истребителям можно дать команду "Отступать" и тогда они вернуться в ангары выпустивших их кораблей, перезарядятся ракетами, и все по новой...

Корабли второго и третьего класса лучше всего экипировать бластерами и лазерами. Лазеры гораздо слабее и не такие дальнобойные, как бластеры, поэтому их лучше устанавливать в средних и маленьких фортах равномерно по периметру корабля, так как при грамотной расстановке они сыграют роль противоракетной защиты. При правильно спланированной лучевой обороне большой корабль станет полностью неуязвимым для вражеских ракет. Ни в коем случаи не пренебрегайте этим видом вооружения, несмотря на малую мощность и неважную дальность.

Отдельно следует рассмотреть ракету с разделяющимися боеголовками класса (MIRV). Это, пожалуй, единственная ракета, которую имеет смысл установить на корабль второго или третьего класса. Дело в том, что MIRV — уникальная ракета, она после старта пролетает небольшое расстояние, после чего разделяется на несколько (до 25) самонаводящихся ракет, каждая из которых затем уничтожает свою цель. Одной такой ракетой можно сбить до 30 истребителей. При этом важно не забыть, на каком борту она установлена и развернуть корабль правильной стороной к противнику, в противном случае она просто не выстрелит.



Теперь немного об остальных видах оружия.

Импульсные пушки (бластеры) отличаются мощностью и низкой скорострельностью. Оптимальное применение орудий этого класса — уничтожение больших кораблей.

Антимезонная пушка — одна из самых опасных в игре. Ей хорошо встречать армаду надвигающихся истребителей или просто группу приближающихся кораблей. Выстрелив зарядом бурмитона, она организует что-то вроде засады приближающимся кораблям. В бурмитоновый заряд встроен компьютерный чип, который оценивает количество вражеских кораблей на поле боя и взрывается, когда в зоне поражения их максимальное количество.

Бозонная и гравитационные пушки — признак того, что ваша раса достигла неслабых успехов в развитии технологии. Гравитационная пушка обладает хорошей скорострельностью и при этом помещается даже в форты второго класса. Стреляет самонаводящимися зарядами. А одним удачным выстрелом из бозонной пушки вообще можно уничтожить весь флот соперника.

Ускоритель нейтрино. Самое мощное оружие в игре. Если у вас есть три корабля, вооруженных ускорителем — поздравляю. Вы уже почти всех победили.:)

Дипломатия — дело нехитрое

На экране «Дипломатия» можно попытаться получить аудиенцию у представителя любой расы, с которой вы уже

встречались.

При первой встрече с представителем какой-либо расы вам будет предложено две темы разговора: "Дипломатия, политика" и "Военный атташе". Если вам удастся заключить договор об экономическом сотрудничестве, то к двум основным темам разговора прибавится третья: "Экономика". Обсуждая финансовые вопросы с какой-либо расой вы можете, между делом, взять взаймы бурмитона или риидиума, разумеется, под определенный процент. Это имеет смысл делать, когда вы собираетесь внезапно напасть и, соответственно, отдавать долги уже не придется. Но прежде чем кого-нибудь обмануть, нужно хорошенько подумать: а не приведет ли этот необдуманный шаг к нежелательным последствиям? В игре существует такое понятие, как «общественное мнение», и ваши поступки будут анализироваться и оцениваться другими расами.

Более слабые расы постоянно стремятся заключить союз с более сильными, а по прошествии некоторого времени, если их политические, экономические и культурные интересы учитываются, присоединяются к могущественному соседу. В таком случае раса, вступающая в содружество, передает управление своими колониями и вооруженными силами тому, к кому присоединяется.

Если ваша империя, по мнению соседей, будет развиваться слишком быстро, то наверняка несколько рас вступят в союз, чтобы остановить экспансию вашей расы. Но может получится и по-другому: какая-нибудь слабая раса, впечатлившись вашим могуществом, захочет присоединится, доверив вам управление своими колониями. Также можно стать членом союза нескольких рас. Если вы зарекомендуете себя как опытный полководец, то вам могут даже доверить объединенный флот рас для выполнения какой-нибудь миссии.

А вообще, расы вполне мирно сосуществуют. В галактике бытует мнение, что война — удовольствие дорогое, поэтому почти любой конфликт можно разрешить дипломатическим путем. Особенно это актуально в начале игры, когда расам даже не надо объединятся, чтобы вас уничтожить — это спокойно может проделать каждая из них по отдельности.

К сожалению, в игре нет понятия «шантаж». Вам не удастся предложить сделку соседу: мы пролетаем мимо, не заметив ваши планеты, но это будет стоить вам 2000 тонн бурмитона. Сами расы сами практически не идут с вами на контакт. Зачастую уничтожаешь каких-нибудь "дриллов", остается у них три-четыре хилых корабля, а они все равно при попытке начать переговоры отвечают: "Нам не о чем говорить с тобой гад. Флот твой должен быть уничтожен». Вот если бы проигрывающий соперник предлагал вам планеты и флот в качестве контрибуции... Нет, рациональное поведение у рас не в почете, будут биться до конца, а вам придется гоняться по всей галактике за каким-нибудь юрким истребителем, чтобы наконец стать абсолютным властителем вселенной.

Сага о глюке.

Игру, как уже говорилось, тяжело проходить из-за обилия глюков. Однако, кроме зависания, внезапного перезапуска системы в разгар сражения и прочего, случается и приятное...

Однажды, играя на уровне medium, я столкнулся с неожиданным глюком, который меня сильно позабавил.

Не успев развиться, я начал боевые действия, соблазнившись на несколько звездных систем богатых ресурсами. С новыми изобретениями у меня было очень плохо, так как времени на постройку лабораторий не хватало. Ситуация не из приятных. Однако, иногда компьютер начинает подыгрывать игроку (из жалости, что ли?).

Мои ученые изобрели новый тип корабля второго класса "Тяжелый крейсер". Как ни в чем не бывало, я начал создавать боевой корабль, используя новый, более вместительный корпус. Но щелкнув по окну "прототип" и нажав "enter", я обнаружил такое!!!

На первую палубу нового прототипа "Тяжелого крейсера" наложилось оборудование от старого прототипа "Легкого крейсера", созданного мной ранее. Корпуса и палубы этих двух типов кораблей имеют разную форму, поэтому клетки нового крейсера, предназначенные для установки оборудования, остались пустыми.

Двигатели встали на броню нового крейсера, а половина топливных баков вообще оказалось вне корабля. На остальных палубах — то же самое. Таким образом на прототипе "Тяжелого крейсера" осталось старое оборудование и имелось место для установки нового.

На старом прототипе "Легкого крейсера" стояло множество двигателей, так как козырем данного созданного мной корабля была скорость. Все старые двигатели я сохранил и добавил парочку более мощных. Остальное оборудование тоже было частично сохранено, так что у меня осталось много места для установки нового оборудования.

Таким образом я стал обладателем очень мощного корабля. Полагаю, что в течении нескольких веков мой корабль был самым быстрым во всей галактике.

С чего начать?

Для того, чтобы начать новую игру вам необходимо выбрать в стартовом меню сценарий из списка и одну из предложенных рас. Всего в игре 9 разных сценариев. Они отличаются количеством звездных систем, конфигурацией тоннелей и геометрической формой. Для начала лучше опробовать свои силы на easy или medium в небольших сценариях.

Итак, ваша звездная система, несколько мелких боевых кораблей и громадная звездная карта. Что делать?

Начать нужно с постройки зданий для добычи ресурсов. Если помимо стартовой планеты в звездной системе есть и другие, то нужно быстро построить колониальный корабль и освоить их все.

На постройку основных зданий и колониального корабля требуется довольно много времени, и одна или несколько рас успеют установить контакт с вашей крошечной империей. Не в коем случае не ссорьтесь с ними, иначе будете мгновенно уничтожены.

После постройки "Исследовательского центра" обязательно загляните в "исследования" и немедленно начинайте разрабатывать технологии. По мере развития ваших колоний и постройки колониальных кораблей, начинайте колонизацию близлежащих звездных систем. Доступ к ресурсам имеет очень большое значение, поэтому в первое время имеет смысл осваивать все планеты, даже самые бедные. Чем больше планет вы колонизируете, тем сильнее станет ваша империя.

Однако рано или поздно вы наткнетесь на колонии соперников. После этого увеличение вашей империи на некоторое врем приостановится. На создание приличного боевого флота нужно время, поэтому придется любыми способами убедить соседние расы в вашей безобидности. В Идеальный вариант — это заключение с потенциальными противниками стратегического альянса или экономического соглашения. Однако, прежде чем договариваться о чем-либо, прочитайте описание попавшейся вам расы. В принципе, и обмануть могут. Так что решайте по обстоятельствам — с кем стоит дружить, а кого проще "послать" сразу.

Если начнется война с какой-нибудь расой или, еще хуже, с несколькими, то придется воевать сразу в нескольких местах. Поэтому одним флотом не обойтись. Созданные корабли разделите на несколько флотов, и расставьте их у пограничных звезд.

С развитием техники вы сможете создавать все более и более совершенные корабли. У вас появится выбор: стать агрессором и покорять другие расы или пытаться сохранять мир и спокойствие в галактике. "Думайте сами, решайте сами: иметь или не иметь."

Евгений Беляков
Рождественский Дух Прошлого

STAR WARS REBELLION

Сразу оговорюсь, не люблю я писать длинные и ненужные вступления, посему сразу же перейдем к делу. В общем, в данной статье, представлено полное прохождение игры автором на уровне сложности «Expert», с разделением на условные этапы (поскольку игра представляет собой одну сплошную кампанию), а также пара-тройка полезных советов. Которые, впрочем, можно и не читать. И вообще всё это можно не читать... И вообще на помойку выкинуть!!!... А ты кто такой?! А??!!! Ох... Как ты говоришь, ты, мирный читатель? Что? Что я тут разорался??.. Не знаю... Это, наверное, я съел чего-нибудь...

Уважаемые читатели! Дорогие поклонники компьютерных игр! Садясь за экран монитора, помните о подстерегающей вас опасности! Если вы проводите за компьютером более двадцати четырёх часов в день, то существует реальный шанс заболеть СТРАШНЫМ СЛАБОУМИЕМ!!! А если у вас нет компьютера и вы ВООБЩЕ ни во что не играете, то этот шанс возрастает. Прямо-таки. В геометрической прогрессии!.. У-У-У...

Однако, вернёмся к нашим Повстанцам. Играя за которых и написано данное произведение, впрочем, большинство советов пойдет на любой случай игровой жизни. Пара слов об управлении, или, как это сейчас модно, «интерфейсе» (хотя дословно это можно запросто перевести, как «разномордость»).

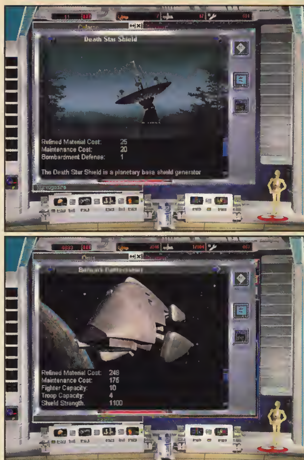


Управление в игре осуществляется практически так же, как и во всеми любимой операционной системе, то есть путём высокоскоростного щёлканья мышкой во всевозможных окнах, окошках и форточках. После выбора стороны и краткого брифинга перед нами предстаёт карта галактики с расположенными в ней планетными системами. При нажатии на любой из них появляется милое сердцу окно. Каждая планета в открывшейся системе имеет ряд характеристик, как то: энергетический лимит, количество природных ресурсов и степень лояльности. При освоении и постройке всевозможных предприятий появляются ещё два значка – промышленности и обороны, посредством которых вы будете вызывать соответствующие меню. Как и в Windows, здесь есть схема «перетаскивания» значков, так, например, можно переместить флот или героев, а также указать место прибытия строящимся структурам.

Постройка кораблей и зданий производится следующим образом: входите в промышленное меню и нажимаете правую кнопку мыши (в Windows — контекстное меню) на соответствующем строении, затем выбираете из списка желаемый объект. Кстати, время, при этом указываемое, не количество дней, необходимых для постройки, а дата выпуска. И время это напрямую зависит от количества факторий данного типа. У меня в столице было шесть shipyard-ов, что, само собой, очень удобно для быстрого создания мощного флота. *Совет первый – когда уже не так велика необходимость в ресурсах и прибывают они достаточно стабильно, имеет смысл некоторые планеты вообще освободить от добывающих предприятий и полностью ориентировать на выпуск военной продукции.* Правда, стоит учесть, что при уничтожении любого mine или refinery у вас отнимаются maintenance points (а при постройке, наоборот, прибавляются). Контекстное меню, открываемое правой кнопкой мыши, состоит из следующих пунктов: build – построить, stop – отменить постройку, encyclopedia – книжка с картинками, destination – место прибытия после изготовления и status – сведения об объекте. Последний пригодится, когда вы будете создавать оборону и флот, так как в нём указаны все характеристики кораблей и сооружений. *Ускорение времени* – штука полезная, но не стоит им особенно увлекаться, иначе можно пропустить некоторые важные сообщения и ситуация выйдет из-под контроля.. Играя в Rebellion усвойте одно: сила здесь не главное, первостепенное значение отведено дипломатии, с её помощью нейтральные миры переходят на вашу сторону. Направляя героя в дипломатическую миссию, стоит помнить о возможности нападения, так что лучше подстраховать переговоры присутствием флота. Штурм или бомбардировка необходимы только в случае присутствия на планете гарнизона противника. Невозможно штурмовать планету с двумя или более энергетическими щитами. Бомбить нужно в основном военные сооружения, конечно, можно выбрать целью и гражданские, но смысла это не имеет никакого (советую просмотреть статью о насилии, опубликованную в прошлом номере). Да и соседние планеты реагируют соответственно на ваши действия: бомбите вы мирных жителей – союзники не примут такой жестокости и отвернутся от вас... Ну а если ваши орудия направлены на врага – в случае успеха вас воспримут, как освободителя и популярность Альянса (или Империи) резко возрастёт. Когда

планета хорошо защищена, то есть располагает энергощитом, артиллерией и лазерной турелью — ей не страшна никакая бомбардировка, а попытка штурма, скорее всего, закончится провалом и потерями. Здесь вступают в дело спец отряды — «инфильтраторы»(infiltrators), шпионы (Bothan spy) и партизаны (Guerillas). Инфильтраторы способны за одну вылазку уничтожить любой объект противника, шпионы — собрать секретную информацию а партизаны — спровоцировать восстание. *Совет второй — для достижения более крутого результата объединяйте войска в группы и посылайте* с ними заодно *сильных героев. Однако*, если *гарнизон противника достаточно велик, героя могут и захватить*. Главное в начале игры — действовать по принципу постоянной экспансии, то есть регулярно посылать исследовательские экспедиции в неизвестные системы. В большинстве случаев на открываемых планетах нет ни противника — он туда ещё просто не добрался, ни собственного гарнизона, так что для присоединения достаточно переместить на планету одно — два армейских подразделения. В итоге к середине игры у вас будет тактический выигрыш перед соперником и приличная материальная база. Открытие новых систем — работа кораблей Y-Wing longprobe — «дальнобойщиков», их можно построить в training facility. Если в открытой системе хотя-бы одна планета наполовину лояльна к Альянсу (Империи) — смело посылайте туда опытного дипломата, не забыв снабдить его надёжной охраной. Он один сможет сделать больше, чем целый флот, при чём без лишних потерь (кстати, по моему глубокому убеждению: потери, они всегда лишние)... *Совет третий — герои никогда не должны пребывать в бездействии — постоянно давайте им поручения, в мирное время* отдохнут.

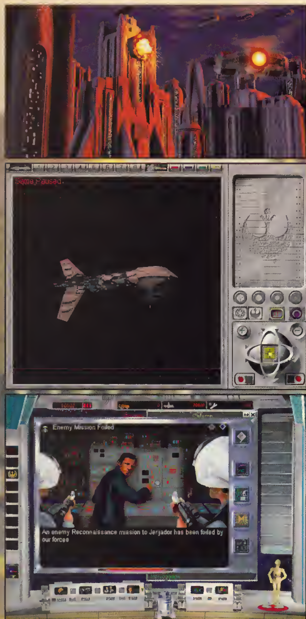
Игра, как правило, начинается для вас весьма невыгодно: все союзные планеты и флоты сильно распылены по галактике, что облегчает врагу задачу. Помните уже поднадоевшее высказывание насчёт того веника, который целиком, хоть тут тресни, не сломаешь, а по прутику — запросто? Так вот, лучше иметь одну систему с мощной зашитой и индустрией, чем десять абсолютно голых и беззащитных (сказанное не относится к политике экспансии — там миры трудно досягаемы и ещё не подвержены влиянию ни одной из сторон. Тем более, что затраты на экспедиции просто копеечные). Для начала определите, в какой системе у вас наиболее выгодная ситуация, где больше союзных планет, лучше индустрия. Здесь разместится ваш главный полигон, плацдарм, цитадель — как больше нравится. Про остальных союзников тоже не забывайте и хотя бы обеспечьте их надёжной обороной. Все главные герои, за исключением президента, находятся на планете Yavin, с которой им лучше улететь, и побыстрее. Выберите конечной точкой их маршрута ту систему, в которой наиболее выгодная ситуация для дипломатии. И желательно самую защищенную планету. Лететь они будут долго, так что можно посвятить себя неотложным делам, первое из которых — флот. Поначалу корабли разбросаны по галактике, так что самым правильным будет объединить их в одну сильную эскадру и отправить к той же планете, куда прибудут Люк Скайуокер и компания. Попутно со всем этим не стоит забывать о насущном и построить на каждой планете хотя бы по парочке mine и refinery.



Собрав воедино все наши силы, главное теперь правильно ими распорядится... Героев с дипломатической специализацией направить в нейтральные миры — вести переговоры. Имеющих исследовательские навыки — на разработку новых технологий, флот — преимущественно на защиту попеременно тех и других. Как правило, в самом начале кампании рейтинги планет держатся где-то посередине, не склоняясь ни к одной из сторон. Так что даже, если планета принадлежит Империи, а половина рейтинга — ваша, смело штурмуйте её и посылайте дипломата! Как только в ваших руках окажется целая система, можно начинать подготовку к наступлению. Первое — надёжная оборона. Ведь за время отсутствия флота к вам могут наведаться гости, которых надо достойно встретить. На каждой планете должен быть полный набор оборонительных сооружений, плюс надёжный гарнизон. Не забывайте о шпионах и диверсантах, для защиты от них в гарнизоне должны быть пять — шесть отрядов с высоким показателем detection value. Иными словами, такие ребята смогут засечь любого саботажника. Второе — мощный флот. Если кто-то из героев уже понаисследовал новых типов кораблей, тем лучше. Флот должен быть сильным и в то же время гибким, то есть состоять из кораблей разных типов — как тяжелых крейсеров, так и лёгких корветов, фрегатов и, само собой, истребителей. Присутствие транспортов с армейскими подразделениями — само собой разуме-



ющееся, иначе как вы будете штурмовать планеты? Обязательно включите в состав флота войска специального назначения – они просто незаменимы во многих ситуациях, например, когда надо чего-нибудь взорвать или кого-нибудь выкрасть. И, наконец, подбор командного состава. Тут уж, чем круче герой, тем лучше. Оптимальный вариант – когда все показатели у него по максимуму, например, как у Люка Скайуокера или капитана Соло. В крайнем случае следует ориентироваться на максимальную боеспособность (combat rating) и качества лидера (leadership). *Совет четвёртый – на планетах, полностью лояльных к Альянсу, наймите побольше героев (пункт recruit в меню mission). Присутствие их во флоте увеличит вашу мощность во много раз, так как герои вообще способный народ – и саботаж могут провести лучше инфильтраторов, и в дипломатии шарят.* Как только флот будет упакован всем этим добром, можно отправляться за приключениями на свою голову, и тут уж вам решать, сразу вы броситесь на штурм столицы противника, или отправитесь в завоевательный поход по отдалённым системам, открытым дальней разведкой. В данном случае мы пропустим все завоевательные похождения и перейдём сразу к кульминации: штурму столицы Империи.



Условия победы: штурм Корусанта.

Прежде всего, ещё раз убедитесь, что ваш флот действительно силён и сможет противостоять лучшим силам Империи. Сильной можно с уверенностью назвать эскадру, содержащую не менее пяти линейных кораблей, вдвое больше среднего класса и двадцать – тридцать истребителей (транспорты и носители не в счёт – в бою их лучше отводить подальше). Если всё это применимо к вашему флоту – вперёд, на Корусант! Открывайте окно вражеской планетной системы и направляйте флот прямиком на столицу. Лететь он будет долго, в это время стоит провести рекогносцировку (в смысле, разведать, что и где у противника находится), проверить состояние промышленности и начать строить парочку транспортов – отправить в свежеизученные системы. Вообще говоря, в играх подобного рода частенько приходится делать всё одновременно, так что привыкайте... Кстати, у Корусанта нас наверняка уже ждут. Впрочем, учитывая сделанное и построенное, флот противника не представляется таким уж страшным. Тем не менее, парв слов о тактике ведения боя. Она незамысловата: концентрировать огонь на одной цели, беречь истребители и вовремя отводить с поля боя повреждённые корабли. Если всё было сделано правильно и эскадра противника разгромлена, пора браться за планету. Сперва взорвите саботажниками оборонительные сооружения. Причём достаточно уничтожить только энергетические щиты, а затем провести хорошую орбитальную бомбардировку. Как только на планете не останется ни одного имперского солдата, можно начинать штурм... Вот и свершилось, Столица Империи захвачена! В спешном порядке, пока не началось восстание, посылайте всех имеющихся дипломатов – поднимать рейтинг (лапшу вешать). Займёт это, в зависимости от упрямства местного населения, около двадцати – тридцати виртуальных дней. Это тот редкий случай, когда стоит воспользоваться ускорением времени. И не забудьте как следует укрепить захваченную столицу – ведь это одно из условий победы, и весьма вероятна попытка отбить её у вас. *Совет пятый – как лучше всего укрепить планету. Первое – гарнизон. Он должен состоять из как минимум двух видов войск: собственно защитников и тех, кто будет заниматься отловом вражеских шпионов. На эти роли идеально подходят отряды из представителей Mon Calamari и Sullustan. Второе – защитные сооружения. Тут всё просто: если на планете хотя бы два энергетических щита (CORE shield), да лазерная установка (LLV) – ни один флот к вам не сунется. А если и сунется, то пожалеет.* Вот и выполнено первое условие победы.

Условия победы: гонка за лидером... В смысле – поймать.

После потери центральной планеты Император и сотоварищи пустятся в бега, а найти их будет непросто... Способ первый – это медленно, но верно завоевать все имеющиеся системы: где-нибудь, да попадутся... Способ второй и самый надёжный — ловля на «живца»: отправьте Скайуокера на какое-нибудь задание (например, шпионаж) абсолютно одного, без прикрытия. Причем планету для этой цели подберите очень хорошо защищённую. Там его, конечно же, схватят и отправят к Dart Weider-у. Который с ним сразится и, скорее всего, победит... Но самое-то главное уже сделано – мы знаем местонахождение Императора и Dart Weider-а! Дальше всё очень просто: подводите флот, уничтожайте всю защиту (но ни в коем случае не штурмуете – смоются), и бросайте всех лучших героев на операцию захвата... Вот и всё, Империя повержена, да здравствуют Альянс, свобода, равенство и братство! *Совет шестой и заключительный — Всегда думайте о победе. Даже, если кажется, что её уже не видать. О поражении же пусть думает противник. Помните, игра заканчивается только словами Game Over (и то ещё не факт.) Кстати, сказанное относится не только к компьютерным играм, но и к жизни вообще...Впрочем, мне ли вас, игроков, учить!?*

На этой глубоко оптимистической ноте, я, собственно, и завершу данное творчество. С глубоким уважением и пожеланиями величайших успехов, искренне ваш:

Просто Аскер.

P.S.– Да, чуть не забыл. В игре можно строить Звезду Смерти. Которая одним выстрелом уничтожает целую планету. Вам это нужно? Мне – нет.

Fire at Will

Давным-давно, на заре компьютерного детства многих, ныне убеленных сединами игроков, бытовало мнение, что написать хорошую стрелялку на платформе PC не представляется возможным. Нерешаемыми представлялись проблемы со скроллингом и созданием различных спецэффектов. В результате у разработчиков игр для PC сложилось предубеждение против аркадного жанра в целом. Как результат — существующие на данный момент вертикальные «шутеры» можно пересчитать по пальцам. Более того, уже выросло поколение игроков, которые просто не представляют, насколько это было увлекательно. Вот мы и решили вспомнить о лучших образцах. Приступим к этому занятию в хронологическом порядке.

Galactix

Разработчик: Cygnus Software
Год выпуска: 1991

Galactix возникла не на пустом месте. Ее предшественницей была игра Galaga, бывшая в свое время хитом всех времен и народов. Первая версия Galaga была разработана NAMCO Software еще в 1979 году. Графика в Galactix — для своего времени, была весьма неплохой, но причислять игру к фаворитам жанра не станем. Поддерживаются карты Adlib и Sound Blaster. К сожалению, разработчики не стали делать вертикальный



скроллинг, поэтому Galactix выглядит несколько неуклюже. Уровни где-то после десятого становятся похожи друг на друга, что существенно снижает играбельность. Выбор оружия тоже невелик — ракеты, бомбы, взрывающие всех, кроме боссов, и стандартная пушка, у которой может увеличиваться количество стволов. После двух попаданий эти дополнительные стволы имеют неприятную привычку отваливаться. Но, с другой стороны, вряд ли кто-нибудь успеет выстрелить, когда пушек станет шесть. Единственное отличие Galactix от других шутеров — все бонусы приходится подбирать особой клешней — манипулятором. Кстати, один мой знакомый хвалился, что дошел до 273 уровня!

Xenon 2

Разработчик: Bitmap Brothers
Год выпуска: 1992

Игра получилась очень неплохой. Ее основными достоинствами можно смело назвать прекрасную для тех времен графику (256 цветов) и параллаксовый скроллинг. Единственным недостатком является отсутствие поддержки звуковых карт, а speaker'ную реализацию музыкальных тем лучше вообще не слушать. Тем не менее сотни различных врагов приятно разнообразят про-



хождение достаточно длинных уровней. Нельзя сказать, что игрушка очень сложная, но для того, чтобы одолеть большинство миссий, потребуется больше одной попытки. Облегчить прохождение призваны многочисленные бонусы, время от времени вылетающие откуда-то из-за края экрана. Космические монстры после своей безвременной кончины оставляют также и деньги, на которые в промежутках между уровнями покупаются различные полезные примочки. Приятно и то, что ненужные бонусы в этом же магазине можно поменять на наличные. Помимо оружия, у космического торговца есть в продаже всевозможные советы, такие как: «Лети по левому коридору» или «Купи огнемет» и т.д.

Overkill

Разработчик : Epic Megagames
Год выпуска : 1992

После Xenon 2 игра выглядит по меньшей мере недоделанной. Шестнадцатицветная EGA графика уже тогда была безнадежно устаревшей. Из звуковых карт поддерживается



вается Adlib и Roland. Музыка весьма неплохая. Большая часть врагов просто скопирована из Xenon 2. К достоинствам можно отнести неплохой скроллинг и оригинальные бонусы, накапливая которые, вы получаете доступ к более совершенному оружию. К сожалению, Overkill настолько сложна для прохождения, что даже первый уровень покорится далеко не всем, а уж о том, чтобы собрать все примочки и речи быть не может.

Raptor

Разработчик: Apogee
Год выпуска: 1993

В Raptor можно играть даже сегодня. Эта игра, без преувеличения, стала культовой для многих геймеров, заставила обратить на себя внимание даже любителей квестов и RPG, большая часть из которых с презрением относится к аркадам и всякому другому «бессмысленному и беспорядочному нажиманию клавиш» — цитирую одного из таких игроков. Графика и скроллинг просто идеальны, звуки очередей из пулеметов, пушек и лазеров заставляют замирать сердце, а взрыв мегабомбы способен разбудить родителей, спящих за тремя стенами.

Кроме отличной графики и звуковых эффектов Raptor берет количеством уровней (десятки), врагов (сотни) и видов вооружения (дюжины). До самого последнего этапа не устаешь дивится все новым и новым летающим, ездящим и плавающим противникам. А пейзаж! Хижины, здания, небоскребы, машины, лодки и сотни других объектов, каждый из которых можно взорвать. Именно в Raptor впервые реализован принцип «двойного уровня». Ракеты класса «воздух-воздух» никогда не попадут в наземные



объекты, а ракеты «воздух-земля», в свою очередь, не могут сбить летающих врагов. Слава богу и разработчикам, ваш самолет не сбивается одним попаданием. В магазине можно прикупить сразу несколько щитов, что позволит без последствий пережить полсотни попаданий. Ставшее ненужным оружие можно продать.

Если кому-нибудь вдруг надоест зарабатывать деньги честным путем, нажмите во время боя «Backspace», и у вас появятся несколько Death Ray'ев — второго по эффективности и цене оружия.

Raiden

Разработчик: Imagitec Design Inc
Год выпуска: 1994

Неплохой представитель жанра, ставший в свое время практически культовой игрой. Графика недурна, а вот звук подкачал. В игре существует всего четыре вида оружия: узкий, но мощный синий луч, желтые стежки, разлетающиеся во все стороны, а также простые и самонаводящиеся ракеты. При подборе бонусов оружие становится сильнее: лучик превращается в полоску, а стежков соответственно становится больше и увеличивается угол поражения. Ракеты толстеют и их количество поднимается до шести. Если стало совсем туго, то по скоплению врагов можно пальнуть супербомбой.



Игра очень сложная, так как любое попадание является фатальным, а воздух насыщен ракетами и энергетическими разрядами. Но зато вдвоем Raiden проходится элементарно, при оружии максимальной мощности враг не успевает даже появиться на экране. Серьезную угрозу представляют только боссы, которых надо поливать огнем несколько минут.

Baryon

Разработчик: Acro Studio
Год выпуска: 1995

Если закрыть глаза во время заставки, то можно смело думать, что играешь в Raiden. Абсолютно идентичная графика, звуковые эффекты заимствованы. Опять два самолетика: красный и синий. Попробуйте угадать чем они стреляют? Правильно, один — тоненькой синей струйкой, второй — желто-красными стежками. Есть и супербомба, и два типа ракет. Baryon — позорная копия Raiden'a, поэтому больше о нем ни слова.

Tyrian

Разработчик:
Epic Megagames и Eclipse Software
Год выпуска: 1995

Сюжет этой стрелялки потянет на неплохой квест. Вам придется играть роль пилота космического истребителя, который знает о существовании некоего минерала под названием Gravitium. Но, как говорится, кто много знает, тот плохо спит. Вот за вами и начинают охотиться корпорация Microsol и все остальные, кому не лень подзаработать.

Графика, скроллинг и звук — просто потрясающие, пожалуй, самые лучшие среди остальных вертикальных стрелялок даже на сегодняшний день. В игре существует несколько режимов: обычная аркада, аркада для двух игроков и режим полной игры. В режиме полной игры существует возможность не только покупать десятки смертоносных видов вооружения, увеличивать мощность имеющихся, затовариваться новыми защитными полями и энергетическими генераторами, но и менять сам корабль на более мощный. Огромным плюсом является нелинейность сюжета! Время от времени из подстреленных космических аппаратов противника вываливаются не только бонусы, дающие право перейти на секретные уровни, но и так называемые «кубики с данными», в которых содержатся просьбы различных планет о помощи, приказы о смене курса и т. д. Получив эту информацию, можно заняться прохождением дополнительных уровней. После завершения секретных миссий у вас появится возможность прикупить особо разрушительное оружие или недоступные прежде корабли.

В аркадном режиме нельзя покупать и продавать, зато из врагов призы выпадают кучами. При игре вдвоем существует забавная возможность — вы можете скомбинировать два маленьких кораблика в один здоровый, обладающий большей огневой мощью. При полете на таком крейсере один играющий управляет передвижением, а второй ведет огонь из дополнительной пушки, расположенной на турели.



Bad

Разработчик: Webfoot Technologies Inc
Год выпуска: 1996

Игрушка получилось весьма приятной. Отсутствие возможности вертикального перемещения не может в данном случае рассматриваться как недостаток, для Bad это именно то, что нужно. Графика лежит где-то посередине между «неплохо» и «хорошо», звуковое оформление на уровне. Цель игры — отстрел различных зловредных насекомых (жуков, бабочек, мух) и уклонение от столкновений с астероидами. С первым проблем не возникает, а вот астероиды — это серьезная проблема. При отстреле насекомых появляется возможность подбирать всевозможные бонусы: от банальных денег до megablast'a, после применения которого на экране наступает тишина и покой. Прямо во время уровней можно покупать различные виды лучевого оружия, ускорители и опять же megablast'ы. Боссы — точные копии рядовых противников, только превосходят их размером. Поиграв в Bad, начинаешь чувствовать себя заправским борцом с бытовыми насекомыми.

Vanguard Ace

Разработчик: Imaginative Illusions
Год выпуска: 1996

Для 1996 года VGA графика такого уровня смотрится совсем неубедительно, а тихое пофыркивание, издаваемое колонками, вряд ли можно отнести к достоинствам игры. Плюс к этим существенным изъянам можно добавить малочисленность средств уничтожения (у каждого корабля свой тип лазера да супероружие в придачу) и невысокую играбельность. Простым передвижением из левого края экрана в правый можно скосить все наземные и воздушные цели, попутно избежав ответного огня. Корабль выдерживает дюжину попаданий, прежде чем изволит развалиться на части. Боссы же просто лупят в пустоту, однообразными передвижениями вызывая головокружение. А размеры всевозможных врагов заставляют лишний раз проверить, не подключен ли к монитору телескоп. Пять — шесть простых самолетиков и пара танков займут весь экран.

DemonStar

Разработчик: MountainKing Studios Inc.
(бывшая Cygnus Studios Inc)
Год выпуска: 1997

Игра современная, поэтому вполне естественно, что графика достойна (640х480, DirectX 5 и все такое прочее), а звуки не раздражают. За музыкальное оформление авторы и композитор заслужили твердую пятерку, многие мелодии достойны прослушивания даже вне самой игры. Враги, взрываясь, очень реалистично разваливаются на десятки обломков, ракеты оставляют дымный след. Несмотря на отсутствие явных огрехов в исполнении, DemonStar достаточно быстро утомляет. Уровни более чем сложные, а вашему «супер-пупер» экспериментальному средству массового уничтожения для гибели хватает нескольких попаданий или одного столкновения. А уж сталкиваться есть с чем, космос по версии MountainKing Studios Inc просто забит мусором, метеоритами и минами. Шесть видов оружия и ракеты слабо помогают в борьбе со всей этой летающей гадостью.



Эх, были игры в наше время

Хотелось бы надеяться на то, что жанр вертикальных стрелялок будет со временем только прогрессировать, вновь радуя нас новыми решениями и возможностями. Сейчас уже никто не может пожаловаться на недостаточную производительность PC. Да, в общем, и 3Dfx уже есть...

Николай Барышников



CONAN: The Cimmerian

Жанр: RPG+аркада
Издатель: Virgin
Разработчик: Synergistic
Год выпуска: 1992

Конан... При упоминании данного имени в глазах многих поклонников жанра фэнтези загорается огонь. Популярность этого героя стала расти в семидесятых годах после смерти Роберта Говарда, придумавшего бессмертного киммерийца. Этот герой стал настолько популярен, что про него были написаны десятки романов и рассказов, выпущены многочисленные комиксы и фильмы.

Насколько я знаю, игра появилась только на Dendy и PC. И, если приставочный вариант не стоит того, чтобы заострять на нем ваше внимание, то о компьютерном есть что сказать.

Дело происходит в Хайборийской эре (Хайбория — мир, в котором меч соседствует с магией, черные колдуны воюют с белыми, многочисленные королевства сражаются друг с другом за территории, а боги (Сет — Вселенский демон и Митра — Бог солнечного света), лишь изредка вмешиваются в дела смертных. Так вот, на севере Хайбории есть государство варваров под названием Киммерия. Оно и является родиной вашего героя. Во время его детства приспешники Тот-Амона — стигийского верховного жреца Сета, напали на деревню Конана и убили всех, включая его родителей. Конан же, возмужав, решил, как всякий примерный сын, отомстить Тот-Амону.

Игра представляет из себя RPG с большим количеством аркадных элементов. В поисках злодея вам придется путешествовать по городам и странам, исследовать мрачные пещеры, помогать обездоленным и спасать угнетенных.

Когда вы ходите по городу и подземельям, то все изображается в привычном изометрическом виде. Если вы заходите в здания или вступаете в бой — действие показывается сбоку, на манер игр типа Street Fighter или Mortal Combat. Схватки реализованы несколько примитивно — всего три вида ударов.

Сила удара зависит от умений героя и вида оружия, которым он пользуется.

Квестовая часть производит более благоприятное впечатление. Есть несколько глобальных заданий, требующих обязательного выполнения, а также встречаются несколько дополнительных, которые никак не влияют на основную сюжетную линию. Часть задач, которые вам придется решать,



могут показаться очень сложными, особенно тем, кто не читал романов про Конана. Многое в игре так или иначе перекликается с описываемыми в книгах событиями.

Что касается RPG элементов — то с этим все в порядке, персонаж не статичен в своем развитии. Его характеристики возрастают только после выполнения какой-либо миссии, не увеличиваясь в процессе самих сражений.

К сожалению, у Конана по меркам современных ролевых игр не так уж много



различных характеристик и умений, но и представленным набором можно обойтись.

Графика в игре сделана вполне добротно и даже сейчас не покажется слишком ус-



таревшей. Со звуковым оформлением дела обстоят похуже — PC Speaker'ное исполнение музыкальных тем особых восторгов не вызывает. Хотя я советую вам музыку отключить и поставить что-нибудь более подходящее — например мелодии из LORDS OF MAGIC.

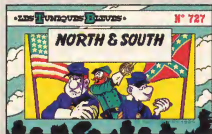
Не смотря на некоторые недостатки, Conan the Cimmerian получилась очень интересной. А поклонники главного героя наверняка будут в восторге от предоставленной им возможности не просто следить за приключениями варвара, а принять в них непосредственное участие.

Alex

North & South

Жанр: Стратегия+аркада
Разработчик: Infogrames
Издатель: Infogrames
Год выпуска: 1989

"Простейший способ закончить войну — проиграть ее".
Джорж Оруэлл



"Север против Юга" представляет собой одну из первых робких попыток создания стратегичвской игры. И, на мой взгляд, авторам удалось осуществить задуманное в полной мере. Я не помню ни одного человека, которого она оставила бы равнодушным. North & South стала поистине культовой игрой, так как целиком и полностью удовлетворяла интересам как любителей стратегических симуляций, так и любителей аркад. На тот период времени более органичного сплава двух столь, казалось бы, несовместимых игровых жанров не существовало.

Смысл игры становится ясен из-за незамысловатости ее названия. Вам нужно взять под свой бдительный контроль армию северян или южан и победить в гражданской войне. Смешно, но вас не будут величать ни маршалом, ни генералом — разработчики почему-то посчитали, что во главе огромных армий вполне способен стать простой сержант. И поэтому несколько нелепо выглядит сообщение о победе, если вам, конечно удастся прийти к такому финалу: "Поздравляю, сержант, вы решили судьбу Америки!"

Но дело не в воинских званиях, а в самом процессе войны. На главном экране изображается карта Соединенных Штатов Америки, поделенная на штаты, существовавшие в то время. Часть из них изначально находится под вашим контролем. Соответственно, союзные территории приносят вам доход и позволяют формировать новые армии. Всего в игре три вида воинских подразделений: артиллерия, кавалерия и пехота. Перемещая имеющиеся армии по карте, можно захватывать новые штаты и уничтожать войска противника. Если на территории одного штата находятся враждующие армии, начинается самое интересное. После коротенького мультика (для EGA графики очень даже неплохого) начинается жаркое сражение. В бою и проявляется первый аркадный момент: нужно очень шустро переключаться с отряда на отряд, передвигая их по полю или ведя огонь по противнику. Стратегический момент заключен в разделении функций, которые могут выполнять различные виды войск. Артиллерия способна стрелять по всем целям, находящимся на поле в дан-

Lhx Attack Chopper

Жанр: Вертолетный симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Brent Iverson
Год выпуска: 1991

Lhx Attack Chopper — полноценный вертолетный симулятор. Выпущенный в 1991 году компанией Electronic Arts, Lhx моментально стал хитом года. И для этого, уверяю вас, были весьма серьезные основания.

Создание симулятора сейчас вызывает массу криков со стороны разработчиков по поводу недостаточной производительности современных компьютеров. Дескать, были бы компьютеры раз в дцать побыстрее, вот мы бы тогда всем показали!

Для тех, кто забыл, напомню: в 1991 году «трешка» была «птицей счастья» для подавляющего большинства игроков. В основном же народ играл на 286-х и XT'ях.

Создатель Lhx криками воздух не сотрясал. Он просто сделал игру, которая, несмотря на EGA-графику, успешно создавала иллюзию полета на настоящем вертолете.

Игроку в Lhx Attack Chopper доступны 4 вертолета: Lhx, Black Hawk, Apache и Osprey. В игре огромное количество миссий, каждая из которых «единственная и неповторимая». Вам предстоит осуществлять карательные операции, конвоировать грузы, освобождать заложников и много еще чего разного. Выполняя задания, придется посетить несколько стран, таких как Ливия, Восточная Германия и Вьетнам.

Воссозданы с документальной точностью (насколько это позволяли компьютеры тех времен) приборная панель, оружие вертолетов и их аэродинамические свойства. Поэтому при включенном «реалистичном» режиме даже простая посадка любого из вертолетов представляет из себя серьезную проблему. Зато какую гордость испытываешь, впервые сбив вражеский самолет в режиме симулятора!

AI в Lhx Attack Chopper даже по сегодняшним меркам весьма неплох. Противники ведут себя осмысленно, и нахрапом миссию пройти не удастся. Исключение составляют лишь несколько первых миссий, но они вроде как тренировочные.





Графика в Lhx EGA/CGA. Сами понимаете, что ждать от этого видеорежима каких-либо графических изысков странно. Но создатель игры, молодой программист по имени Брент Иверсон (Brent Iverson) выжал из EGA все, что только можно.

Игра полностью трехмерна (это камень в огород тех, кто и сейчас не стесняется делать 3D-action'ы обильно приправленные спрайтами). Разумеется, текстур нет, но зато плоскости состыкованы очень грамотно. Модели техники выглядят очень неплохо; присутствует ландшафт, представленный различными строениями, речками и мостами. Можно взрывать здания, руины после взрыва некоторое время дымятся.

А вот звука нет. Вернее всю игру отчаянно пикает PC-speaker, но звуком это назвать сложно — слишком нервирует. К тому же «скриппер» еще пытается и музыку играть, что уж совсем тяжко. К счастью, все это можно отключить.

В игре огромное количество параметров, которые можно менять. Регулированию поддается практически все — от качества графики до сложности управления. Lhx позволяет играть как на клавиатуре, так и мышью. Для особо богатых (по тем временам) сделана поддержка джойстиков.

Lhx Attack Chopper гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд. К игре прилагается 120-страничное (!) руководство, где подробно описываются все нюансы управления вертолетами и тактика воздушного боя. Одолеть руководство настоятельно рекомендуется, так как даже если играть вы не будете, то хоть узнаете много нового о воздушных боях в целом и вертолетах в частности.

К сожалению, мне не удалось узнать, кто такой Брент Иверсон, и чем он занимается сейчас, но одно можно сказать точно, — этот человек создал игру, которая не потеряла своей актуальности и сейчас, через семь(!) лет после своего появления на свет.

Сейчас большая часть симуляторов — это красивые игры (да и то не все), а Lhx Attack Chopper — это интересная игра. Так что поиграйте в Lhx и почувствуйте разницу!

Данила Матвеев aka Demien



ный момент. Чем дольше вы держите клавишу "огонь" в нажатом состоянии, тем дальше стрельнет ваше орудие. При удачном попадании можно ликвидировать вражеский отряд целиком. Пехота ведет огонь из ружей, но дальность стрельбы очень невелика (чего еще можно ожидать от древних, заряжающихся через дуло, винтовок). Кавалерия, в лучшем чапаевском стиле, несется вперед, вынув шашки наголо. Ну а когда она все-таки доскачет до своей цели, несмотря на шквальный огонь противника, — жертв будет много. Забавно, но если ваши войска (или войска противника) покинут экран со стороны оппонента, они вновь появятся там, откуда вышли в начале сражения. Бой длится до последнего издыхания: даже если из всей вражеской армии в живых остался лишь один солдат, он ни за что не сдастся. После завершения битвы территория остается наградой победителю.

Второй и, пожалуй главный, аркадный момент в игре связан с поездами. Время от времени по карте проезжает поезд, что отображается соответствующим мультиком. Если его маршрут лежит по штатам, которые находятся под вашим контролем, вы получите солидную денежную прибавку. Но иногда на поезд нападают всякие невоспитанные головорезы: то бандиты, ищущие легкой наживы, то индейцы, бегающие в поисках новых скальпов. Вам, в классическом стиле аркады с горизонтальным скроллингом, придется отбивать поезд от этих нахалов в сомбреро и орлиных перьях. Надо будет прыгать с вагона на вагон, кидаясь во врагов ножами, собирать боеприпасы или просто уклоняться от различных препятствий.



Главным достоинством North & South является режим multiplayer. Естественно, в то время ни Интернет, ни локальные сети не были так широко распространены, поэтому приходилось играть, сидя вдвоем за одним компьютером. Но зато сколько удовольствия доставляли шумные баталии, состоявшие из напористых кавалерийских атак, дуэлей на пушках или хитрого маневрирования пехотой.

Жаль, что в наш век супертехнологий и всеобщей интернетизации никто стремится взять на вооружение те оригинальные идеи, которые нашли отражение в North & South.

Николай Барышников

UnReal

Коды вводить при нажатой клавиши TAB либо в командной консоли
ALLAMMO — вы получаете 999 боеприпасов каждого типа.
FLY — позволяет вам летать.
GHOST — прохождение сквозь стены.
WALK — отменяет режимы прохождения сквозь стены и полета.
GOD — режим бога.
KILLPAWNS — убивает монстров на уровне.
SLOMO <скорость > устанавливает скорость игры (1 — нормальная)
BEHINDVIEW 1 — включение вида от третьего лица "а-ля Tomb Raider".
BEHINDVIEW 0 — включение нормального вида.
PLAYERSONLY — "заморозка" времени для всех объектов кроме вас.
SUMMON <предмет> — появление перед вами какого-нибудь предмета:
Оружие:
EIGHTBALL
FLAKCANNON
DISPERSIONPISTOL
AUTOMAG
STINGER
ASMD
RAZORJACK
GESBIORIFLE
RIFLE
MINIGUN
Абориген:
NALI
Враг:
SKAARJWARRIOR
OPEN <имя карты> — переход на другой уровень
Список карт Unreal'a: Bluff, Ceremony, Chizra, Dark, Dasacellars, Dasapass, Dcrater, Dig, DKNightOp, DMARIZA, DMCURSE, DmDeathFan, DmDeck16, DMElsinore, Dmfith, DmHealPod, DmMorbias, DmRadikus, DmTundra, Dug, Endgame, Entry, ExtremeLab, ExtremeEnd, ExtremeGen, ExtremeBeg, ExtremeCore, ExtremeDark, ExtremeDGen, Gateway, Harobed, IsvDeck1, IsvKran4, IsvKran32 NaliBoat, NaliC, NaliLord, Noork, NyLeve, Passage, QueenEnd, Ruins, SkyBase, SkyCaves, SkyTown, SpireVillage, TerraLift, Terraniux, TheSunspire, Trench, Unreal, VeloraEnd, Vortex2

Forsaken

Наберите в главном меню:
BUBBLES — включение режима кодов
IAMZEUS — включение неуязвимости, все лучевое вооружение, не кончающиеся боеприпасы, и несколько power_up'ов
FULLMONTY — возможность перехода на любой уровень
JIMBEAM — усовершенствование лучевого оружия
LUMBERJACK — комплект ракет с их же усовершенствованием

Motorhead

Режим вида сверху:
В personal options, напечатайте свое имя — "Supercars", а команду — "Grem". Теперь на свою машину вы будете смотреть с высоты птичьего полета.

Quake 2 mission pack: The Reconning

Для перехода на интересующий вас уровень в консоли (клавиша "~") наберите команду *map <имя карты>*

Имя карты	Название карты
xswamp	The Swamps
xsewer1	Sewers
xsewer2	Waste Sieve
xcompnd1	Outer Compound
xcompnd2	Inner Compound
xreactor	Core Reactor
xware	The Warehouse
xintell	Intelligence Center
industry	Industrial Facility
outbase	Outer Base
w_treat	Water Treatment Plant
badlands	Badlands
refinery	Refinery
xhangar1	Lower Hangars
xhangar2	The Hangars
xship	Strogg Freighter
xmoon1	Cargo Bay
xmoon2	Command Center

Deathmatch уровни:

xdm1	"Munitions Dump"
xdm2	"Deadly Reckoning"
xdm3	"Reservoir Stroggs"
xdm4	"The Sludge Pit"
xdm5	"Stomping Grounds"
xdm6	"Hidden Agenda"
xdm7	"The XEdge"

Outwars

MACLEOD — неуязвимость
KEYMASTER — неограниченное топливо для jet pack'a
DIRTYHARRY — бесконечные боеприпасы
BUZZ — glider wings
FRAMERATE — в углу экрана показывается частота обновления экрана
SNIPSNIP — изменяет пол вашего персонажа
GOHOME — возвращает вас на стартовую позицию
THRASHER — Показывает на радаре всех врагов
WEAPONCAM — камера «летит» за выстрелянным боеприпасом

Incoming

Наберите NUMBERONEDACRE-STREET в главном меню. Если вы набрали правильно, то в меню должна появится опция CHEAT, в которой можно включать/выключать коды. В частности — режим бога, бесконечные боеприпасы, все оружие и многое другое.

iF 22

Если вам надоело ходить в младших лейтенантах и довольствоваться несколькими сбитыми самолетами, то все что вам необходимо сделать — "слегка" подправить свой файл. Все файлы с данными о пилотах хранятся в каталоге USERDATA с именами ps_*.tag. Что бы найти свой, задайте поиск файлов в данном каталоге с нахождением имени вашего пилота. Формат — текстовый, следовательно править можно даже в простейшем редакторе.
После строки "Rank:" находится ваше звание:
0 — 2Lieutenant
1 — 1Lieutenant
2 — Captain
3 — Major
4 — Lieutenant Colonel
5 — Colonel
6 — Brigadier General
После "Status:" ваш статус (полезно, если вас убили):
0 — KIA
1—MIA
2—Active
3—Retired
После "Kills Credited List:" — сколько единиц вражеской техники строений вы уничтожили:
Второе число — Fighters
Третье — Bombers
Четвертое — Helicopters
Пятое — Other Aircraft
Шестое — Tanks
Седьмое — APCs
Восьмое — SAM/AAA
Девятое — Other Vehicles
Десятое — Structures
После "Medals Awarded List:" — ваши честно заработанные медали:
Второе число — Air Medal
Третье — Air Force Medal
Четвертое — Purple Heart
Пятое — Distinquished Flying Cross
Шестое — Air Force Distinquished Service Medal
Седьмое — Silver Star
Восьмое — Air Force Cross
Девятое — Air Force Medal of Honor

Alrick




Игрушки
не запускать !

ИГРОМАНИЯ

Пришло время коснуться еще одной животрепещущей проблемы. Это так называемая "игромания" (патологическое пристрастие к компьютерным играм. Эта статья (статья–размышление, философско–аналитический очерк. Она не претендует на статус истины в последней инстанции. Она выражает только мнение автора, и служит в основном как приглашение к дискуссии. Хочется подчеркнуть, что автор не пытается вынести окончательное суждение по вопросу, а лишь излагает свои мысли по нему. Вопрос же таков: вредит ли игромания человеку?

Warning

Прежде всего: чьей рукой написаны эти строки? Рукой ли противника компьютеров, или же сторонника? Ну что ж, таить нечего (сторонника. Компьютеромана, игромана, фаната виртуальной реальности в целом. Так что, с одной стороны, объективность суждений, изложенных в статье, может показаться сомнительной. Но с другой стороны, остаться "над схваткой" тут нельзя. Чтобы добиться компетентности суждений, необходимо быть либо компьютероненавистником, либо компьютерообожателем (вас не смущают такие термины?.. :). Однако и в том, и в другом случае необходимо знать предмет. Иметь опыт общения с компьютером и играми. Или по крайней мере пристально наблюдать... В остальных случаях это суждения людей, не знающих, о чем говорят.

Я весьма близко знаком с компьютерами. И сравнивал свой опыт с опытом других. Таким образом я стараюсь сохранять вышеозначенную объективность. Не подтасовываю факты и не делаю псевдо–логических выводов из них.

Но если вас все же смущает принадлежность автора к числу игроманов, и вы не хотите верить "предвзятому" мнению (вам следует перестать читать прямо сейчас. Если нет (читайте о леденящих душу магических тайнах виртуального мира... И да поможет вам F1, и да сохранит F2...

Источники заражения

Первейшая аналогия, приходящая на ум при слове "игромания" ("наркомания". И если последнюю можно без всяких сомнений считать злом, грехом и пороком, то с первой далеко не все так ясно. Геймер (понятие довольно нейтральное (речь идет не о "некто по имени Геймер"), но "игроман" уже настораживает.

Налицо неоспоримый факт (десятки миллионов молодых людей по всему миру находятся в прямо–таки наркотической зависимости от своих компьютеров/приставок. Родители обеспокоены, как всегда впрочем :).

Начнем с самого начала. Откуда появилась игромания? Вообще, игромания является разновидностью более распространенной "болезни" (компьютеромании (или называйте как хотите). Любимая фраза научно–популярных изданий ("компьютеры прочно вошли в нашу жизнь", (приобретает особый смысл. То есть слишком прочно, уже не отодрать. Будучи явлением даже более глобальным, нежели изобретение автомобиля (хотите поспорить?..), кибернетическая культура быстро приобрела огромное множество поклонников. Как, впрочем, бывает со всеми технологическими новинками. Но, по сравнению со, скажем, авиацией (тоже видное изобретение), фэнов вышеозначенной культуры гораздо больше. И, несмотря на уже сорокалетнюю историю, количество их не только не уменьшается, а наоборот, растет с немыслимой скоростью. И это становится проблемой, внушающей опасения. Не окажемся ли мы в один прекрасный день среди миллионов зомбифицированных рабов электронного мозга, диктующего приказ об уничтожении всего живого?.. Есть, вроде, такое мнение.

Но пока до апокалипсиса далеко... Начало компьютерной эры. Компьютеромания распространяется как чума (в основном благодаря все более низким ценам на вычислительную технику), человечество с удивлением смотрит на феноменальное изобретение, которое выдает удивительный КПД при весьма низкой стоимости, а ряды очарованных отблеском виртуальной реальности на экранах монохромных мониторов все пополняются. И вот среди нас появляется множество неопрятно одетых молодых людей, явно не следящих за собой, говорящих на непонятном жаргоне и предпочитающих общество компьютера обществу красивой девушки.

Что ж, бывало и такое, вспомним хотя бы повальное увлечение мотоциклами. Конфронтация байкеров с подругами жизни в некоторой степени актуальна до сих пор, кстати. :) Но. Тут все же что–то более непонятное. Если радость быстрой езды и атмосферы дороги еще как–то понятна обывателю, то что интересного находят люди в белых цифирьках на черном фоне, каких–то непонятных обозначениях, что вообще интересного в этой "супер пишмашинке"?.. Даже графический стандарт EGA появился только во второй половине 80–х, при том, что и VGA очень далеко до того, чтобы не выглядеть мультяшной картинкой. То есть зрительно в компьютере ничего впечатляющего в те времена не было. Но что–то в "пишмашинке" все–таки было. Потому что она породила культуру, которая оказала огромное влияние на судьбу человечества во второй половине XX века, и которая, как я думаю, станет колыбелью нового, более совершенного общества... Но это уже тема для отдельной статьи.

Безусловно, были люди и на промежуточной стадии компьютеромании. То есть те, которые *не всегда* предпочитали общество компьютера обществу девушки :). Но тем не менее, сам факт притягательности компьютера (весьма интересное явление. Компьютер сам по себе обладает "наркотическим" свойством. Поэтому совсем неудивительно, что "даже один раз попробовав компьютерные игры, человек может легко стать игроманом".

При преступном попустительстве со стороны врачей компьютеромания мутировала в игроманию. Впервые вирус проявил себя в ВУЗах. Студенты стали делать компьютерные игры, они же стали первыми игроманами. Инкубационный период игрового вируса длился долго, но спустя примерно два десятилетия он вырвался за рамки узкого круга обреченных, чей иммунитет был уже ослаблен компьютероманией на стадии необратимости, и начал косить даже тех, кто никогда не питал никакой симпатии к вычислительной технике. Медленно, но верно игромания распространялась сначала по США, а потом уже и по всему миру.

Одними из старейших разновидностей недуга являются жанры adventure и RPG. В силу понятных технологических ограничений игры тех времен представали в текстовом формате. Они являли собой скорее интерактивные книги, нежели то, что мы привыкли понимать под игрой сейчас (нечто трехмерное, как правило. Нет, о трехмерности речь в то время не шла, но тогдашние игры не уступали, а часто и превосходили своей играбельностью нынешних представителей жанров.

Игры заняли нишу рынка программного обеспечения, которая постоянно расширялась и сейчас представляет собой индустрию с годовым оборотом в миллиарды долларов. Нет, все правильно, миллиарды. Сейчас, в девяностых, игровая индустрия вполне сопоставима с индустрией кино как по бюджетным затратам, так и, что более важно, по уровню искусства.

Но в 80–х годах произошло разделение вируса игромании на два основных течения (игры для PC и видеоигры. Популярность игр сподвигла предприимчивых людей на создание сначала игровых автоматов, а потом и приставок. То есть компьютеров, спроектированных специально для игр.

Так игры вышли в массы. Распространение игромании пошло индустриальными темпами.

Симптомы

Случаи игромании медицине известны. Главное (это профилактика. "Чем лечить болезнь, лучше предотвратить ее." Задавая вопрос "почему вы не играете в компьютерные игры, ведь это же весело?", я нередко слышу, что человек боится "подсесть на это дело". Хе-хе... Но, к сожалению, не все такие сознательные.

Так что же заставляет человека играть? Ну да, на первый взгляд ответ очевиден. Желание развлекаться. Но почему так затягивает? Почему появляется непосредственно мания?

Вообще, вопрос, конечно, сложный. Однозначно тут ответить нельзя, (нужны более серьезные исследования. Но все же. У человека есть потребность что–то делать. Бездействие (это мука. И не спорьте. Я говорю не об отдыхе, а о тотальном бездействии. Не делать ничего. Ни развлекаться, ни работать, ни думать, ни говорить (это смерть. Да. Когда человек что–то делает, и ему это удается, он получает удовольствие. Также можно получать удовольствие от самого процесса делания чего–либо. Это все верно. Но в то же время все мы существа жутко ленивые. И совершенно машинально стремимся сачкануть от любой тяжелой работы. А делать что–то все же хочется. А прилагать усилия неохота. А ничего не делать скучно. Улавливаете парадокс? Поэтому человек стремится развлекаться. Развлекаться всегда легко и приятно. Но надоедает. И не всегда удается. И еще, как правило, недешево. Что делать?

И тут компьютер. Виртуальная реальность. Бесконечный источник развлечений. Вы следите за мыслью? Вот, скажем, рулетка. Страсть к азартным играм (явление весьма распространенное. И даже классифицированное как заболевание. И есть даже центры реабилитации. Но рулетка (она всегда рулетка. Она непредсказуема, но всегда одна и та же.

А виртуальная реальность (что что угодно. Хоть рулетка. Хоть быстрая езда. Хоть самолет. Хоть волшебная сказка, хоть детективное расследование, хоть научно–фантастическое приключение. Воплощение всех фантазий. А если спрогнозировать развитие технологии? Сейчас мы воспринимаем виртуальную реальность посредством глаз и ушей. И всегда можем отличить ее от вещественной реальности. А если мы воспринимаем ее посредством кибернетически моделируемх сигналов наших собственных нервов? Не думали об этом?

Но пока это все графика на мониторе и звук из колонок. Небольшое количество полигонов в трехмерных моделях и плохо реализованное стерео в звуке на 11–22 кГц. Хотя не всегда. Хотя дело не только в этом. Дело в том, что для наслаждения всем этим нужно иметь... Нет, не обязательно P2/333mHz и 3Dfx Voodoo2. Совершенно необходимо иметь хорошее воображение. Потому что независимо от качества графики и звука, если мы по–прежнему осознаем, что это "всего лишь игра", все это не более, чем "веселые картинки". Искусство гейминга заключается в погружении в атмосферу игры. И речь идет не о "вере в то, что этот мир реален", т.к. это уже психическая патология ;). Речь идет о том значении, что мы придаем происходящему в игре.

Смотря кино, мы воспринимаем происходящие в нем события как реальные. Несмотря на то, что знаем, что это кино, снятое с актерами, и кровь там ("клюквенный сок". Но мы сопереживаем героям так, как будто это все настоящее. И именно в этом заключается то удовольствие, которое мы получаем от кино. Иначе максимум того, что мы извлечем из него это: "ой смотрите, там человечки ходят, совсем как настоящие!". Как видите, у человечества большая практика по воображению нереального реальным. А точнее, практика придавания значения реальности условным предметам.

Так и здесь. Когда человек находится в "реальном" мире, то происходящее в нем для него важно, т.к. касается его самого. Но когда он находится в "виртуальном" мире, то происходящее там касается его не меньше, и не менее важно для него.

Почему я ставлю "реальный" и "виртуальный" в кавычки? Потому, что и тот, и другой являются частями одного Мира, только разными его аспектами. Вещественным и информационным. И реальность того и другого не подлежит сомнению. Мы не сомневаемся в реальности вещественных объектов, т.к. мы можем их непосредственно воспринимать. То есть мы можем подойти и потрогать их, если сомневаемся в их наличии. Потрогать информационный объект мы не можем, но воспринимать его так же непосредственно вполне в состоянии. Информация обладает иными свойствами, нежели вещество, но она так же реальна и постоянна.

Виртуальная реальность есть, по сути, зеркало нашего привычного мира. Его информационное отражение. И если ранее в истории человечества преобладало значение вещества, то сейчас наступает эпоха информации. А игры (это, скажем так, наиболее веселая часть виртуального зеркала мира. Но это не значит, что все зеркало годно лишь для того, чтобы корчить в него рожи... Применение виртуальной реальности в самых различных сферах человеческой деятельности становится все более частым явлением. И, как я понимаю, мы все скоро будем жить в виртуальном обществе... Но это, опять же, тема для отдельной статьи. Пока ограничимся тем, ответил ли я на вопрос о том, что заставляет человека играть в игры. Я думаю, что ответил.

Ну хорошо. Виртуальная реальность очаровывает, игры затягивают. Но насколько это все серьезно? Пока что мы видим лишь детей, фанатеющих от игрушек. Общемировым образом жизни тут и не пахнет. Вроде бы...

Пахнет. Еще как. Детей, значит... От игрушек... А чем тогда объяснять количество игр, проинсталлированных на винчестеры рабочих PC в сотнях тысяч офисов? Выйдите в Сеть. Вы найдете там немало игроманов не то что старше двадцати (старше тридцати лет. Что это (массовое впадение в детство? Не похоже. Взрослые также подвержены игромании. У детей, конечно, более живое воображение, поэтому им легче "заболеть". Но и у взрослых тоже есть воображение. Иначе как бы мы читали книги? Без воображения?

Хотя пока что основной массой игроманов являются подростки. И игры рассчитаны в основном на достаточно грубые вкусы этой "незрелой" аудитории. Несмотря на то, что игры создаются взрослыми разработчиками, обычным взрослым людям они чаще всего неинтересны. Но не потому, что недостаточно реалистичны, как полагают многие. А потому, что недостаточно серьезны.

Основной идеей большинства игр является некое примитивное, хотя и веселое действие, такое как, например, стрельба по живым мишеням. Аналитики часто называют нынешнее время "каменным веком" гейминга, т.к. по общепринятому представлению все, чем занимались люди в это славное время, так это колотили друг друга по головам дубинами и охотились на мамонтов. Это, конечно, не совсем так, но "кровавый стиль" второй половины века, повсеместное увлечение насилием в его "героических" формах не мог не отразиться на форме и содержании игр. Стиль, как немаловажная составляющая игры, чаще всего уходит корнями или в кино, или в мультфильмы и комиксы; реже (в литературу. Поэтому неудивительно, что содержанием значительной части игр является либо вышибание мозгов из всего, что движется, либо взрывание всего, что можно взорвать. На первый взгляд (что еще нужно человеку

для счастья? Так, вероятно, скажет вам любой подросток. Но для человека более утонченных вкусов, которые имеют тенденцию развиваться с возрастом, это первобытное веселье может быть не так привлекательно. В сочетании с во многом условной реализацией игры, где все немного "понарошку", это часто заставляет взрослых игроманов искать более серьезные жанры. Каковые они, как правило, находят в RTS и их экономических собратьях. Что делать (пока взрослая игромания не станет явлением настолько массовым, чтобы создать выгодный рынок для "взрослых" игр, придется мириться с тем, что индустрия рассчитана на среднестатистического покупателя.

Однако медленно, но верно компьютерные игры взрослеют вместе с игроманами. Эволюция гейминга (это слишком обширная тема, чтобы как-то затрагивать ее здесь. Но сделать некий прогноз все же можно. Миллионы молодых игроманов рано или поздно вырастут. Часть из них забудет свое увлечение. Часть нет. У тех, что останутся игроманами, будут, конечно, и "дела поважнее". Но и сейчас "дела поважнее" не останавливают взрослых игроманов перед просиживанием ночей за монитором. Короче, все более чем серьезно.

Диагноз

Игромания (это не рак, но нас интересует является ли она, в некотором смысле, доброкачественной или злокачественной? То есть, говоря человеческим языком, вредит ли она? Ведь это же является основной темой статьи? Хе-хе, судя по тексту (нет...

Шучу. Чтобы выяснить этот вопрос, обратимся к фактам. А факты таковы. Игромания не является для человека губительной. За суровую тридцатилетнюю историю гейминга еще не один человек не умер от "передозировки игр". В клиники не стали поступать люди с диагнозом "игромания". Для справки: средний срок жизни людей с диагнозом "наркомания" составляет 4 — 4.5 года. А мы живы пока что... И психами тоже вроде не стали... (нет, доктор, не надо мне больше уколов!.. :) Когда мне говорят о том, что компьютер способен сделать человека дегенератом, я знаю, что это чушь и досужий вымысел, не подтвержденный историей и реальными событиями. Знайте теперь и вы, если раньше сомневались...

Однако не будем ограничиваться простым сопоставлением игромании с наркоманией и выводом, что наркомания хуже. Это и депутату понятно. Есть ведь и другие "мании", такие как телемания, книгомания и еще всякие разные мании, менее распространенные. Собственно, игромания ближе к ним; к телемании, в частности.

А что вы смеетесь? В США (и не только там) телемания стала причиной массовой деградации уже не одного поколения. Вы думаете (это несерьезно? Еще как серьезно. С этим смирились, об этом мало говорят (ну да, телевизор вошел в жизнь еще прочнее), но тем не менее (это проблема. Никто из нас не отрицает важную и положительную роль телевидения в нашей жизни. Однако оно сыграло и немалую отрицательную роль. Но, признавая все это, мы понимаем, что *без* телевидения нам будет жить уже непросто. Плюсы все же перевешивают минусы. Вот в чем дело.

Хм, да... Ну ладно, телемания отупляет, мы знаем об этом. Но телевизор смотреть все же нужно. Телевидение дает информацию. А игры? Нужно ли в них играть? Ведь они ничего не дают человеку, не развивают. Более того. Разве от игр не тупеют? Все игроненавистники в один голос твердят об этом.

Ну что ж. Есть и такое мнение. Но неверное. Игромания имеет одно значительное преимущество перед телеманией (она требует активности. Да-да, активности, она требует шевелить мозгами. Если тупо смотреть телевизор вполне возможно, то тупо играть уже не имеет никакого смысла. Будешь тупо играть (тупо помрешь. Здесь нет возможности пассивного созерцания, чем и является, по сути, телемания. Суть гейминга (это активное участие в фантастических приключениях, смоделированных компьютером. Игромания (это страсть к таким приключениям. Здесь не от чего тупеть. И человека, отупевшего от компьютерных игр, вы не найдете. По уже описанным причинам.

Хотя мнение о том, что игры отупляют, безусловно, есть. Причиной его, на мой взгляд, является та неизбежная отчужденность, которая возникает у игромана в отношении "обычных людей". Они не понимают и не разделяют его интересов. Ресурсы человека ограничены, и он не может увлекаться всем сразу. Если человек увлекся играми, это автоматически означает, что он перестал увлекаться чем-то еще. Безусловно, это не означает, что игромания вытесняет все интересы в жизни. Но является, как правило, одним из главенствующих. Поэтому разговаривать игроману с неигроманом, в общем-то, не о чем, т.к. общих интересов у них мало. Так что игроманы общаются между собой, а все остальные считают их чудиками...

Так в итоге, перевешивают ли плюсы компьютеров их минусы? Перевешивают. Компьютер перевернул быт человечества. Кибернетическая технология в разы повысила эффективность человеческого труда, в разы же снизив его стоимость. Информация стала в сотни раз более доступной. Перечислять можно очень и очень долго. Компьютер (неотъемлемый атрибут нашего времени, и без него уже не жизнь...

Ну ладно, великое изобретение, неотъемлемый атрибут, ладно... Что насчет игр? Перевешивают ли плюсы игр их минусы? Не запретить ли их к чертовой матери вообще?

Ну что ж. Вопрос поставлен ребром. Помните попытки матерей, беспокоящихся о здоровье своих чад, ограничить количество времени, проводимого за телевизором? Сейчас об этом уже никто и не вспоминает. Со временем и фраза "не больше двух часов в день за компьютером" станет реликтом далекого прошлого. Плохо это или хорошо (но, так или иначе, это произойдет. Почему? До сих пор не поняли? Попробуйте перечитать статью...

Запретить (не удастся. Компьютерные игры (это целая вселенная, обитателями которой стали десятки миллионов человек. Это искусство, свободное искусство, которое не поддается никаким попыткам тоталитарного контроля (естественно, под предлогом всеобщего блага. Как всегда...

Игромания ("страсть к виртуальности", скажем так, (не вредит людям. Она не отупляет, не делает антисоциальным элементом, не развивает психических патологий, не замыкает человека в себе, не ограничивает и вообще не вредит здоровью. Виртуальная реальность (это глоток свободы, свежее течение в нашем мире, окно в неизведанные миры. Игры (это чертовски весело, в конце концов. Быть игроманом не вредно и не стыдно. И рецепт тут может быть только один.

Рецепт

Ну да, рецепт. Что, собственно, делать, да? А ничего. Запретить игры невозможно. Лечить игроманию нельзя. Да и, как выяснилось, незачем. Все идет и будет идти своим чередом. Как именно? На мой взгляд, так.

Компьютерные игры станут более признанным искусством и более распространенным. Содержание игр станет более серьезным, более зрелым. В них человечество найдет виртуальный эквивалент множеству тех вещей, что занимают его в вещественном мире. И надеюсь, множество "злых развлечений", таких как войны, наркомания, преступность найдут свое более безопасное отражение в виртуальном зеркале.

Гейминг сыграет большую роль в будущем человечества. И игромания станет поистине массовым явлением (впрочем, оно и сейчас не редкое :). И ничего плохого в этом нет. Ибо такова человеческая природа.

Plague J. Pestilence

Вы понимаете, что ваша игра в опасности, когда...

– выясняется, что программист, занимающийся оптимизацией кода, понятия на имеет о

ASM или C...

– набросанная вами на скорую руку блок-схема работает лучше финального варианта откомпилированного кода...

– один из программистов задает вопрос: "Это взрыв или дерево?"...

– программисты обсуждают меню соседней пиццерии с большим ажиотажем, чем код...

– танки летают над поверхностью, двигаются боком и исчезают...

– два квадрата поверхности занимают всю доступную память...

– все программисты дружно играют в игру конкурента...

– программисты размещают на текстурах замаскированные, рассчитанные на подсознательное восприятие надписи типа "Эта игра — RULEZZZZ!!!"...

– информация о соблюдении авторских прав заняла на диске больше места, чем сам код...

– контракт о создании игры весит больше прилагаемой к коду документации...

– ваши менеджеры вместо сахара кладут в кофе анальгин...

– после завершения кода вы узнаете, что компания более НЕ ЗАНИМАЕТСЯ выпуском игр...

– программисты начинают уносить домой личные вещи...

– игровой AI начинает выдавать сообщения, что игра ужасна...

– вы текстурируете модель аудио-файлами, и она после этого выглядит лучше...

– странные люди начинают ходить по офису, прикидывая что и где они здесь поставят...

– в середине цикла разработки ваш босс сообщает, что "игру все-таки придется делать не походовой, а real-time"...

– ваш босс считает, что video codec предназначен для проигрывания Flic'ов...

– все, что вы можете продемонстрировать после напряженной ночной работы — редактор сохраненных игр для Daggerfall...

– до вашего босса, наконец, доходит, что вы имели ввиду говоря "если у нас будет время"...

– ваш босс предлагает переделать ваш новый 16 Mb PC'шный проект для Game Boy...

– ваши программисты предпочитают вашей игре Windows Solitaire...

– в вашем штате остался один программист, а продюсер продолжает спрашивать, зачем нужны все эти инженеры...

– в вашем штате остался один программист, после чего игра была закончена двумя месяцами раньше...

– программист, пишущий музыку, умудряется начать и закончить игру самостоятельно, а вы все еще не приступали к написанию кодов...

– на расшифровку сообщений об ошибках уходит больше времени, чем на написание самой программы...

– во время рабочих совещаний вы ностальгически просматриваете материалы неудачных проектов прошлого...

– руководитель команды художников сообщает, что у него есть более важная дело, чем совещание с командой программистов...

– у вас больше уходит времени на проверку E-mail, чем на программирование...

– руководитель команды художников находит ситуацию, при которой за месяц была сделана одна незаконченная картинка, забавной...

– все навороченные особенности игры доступны исключительно на вашем компьютере...

– продюсер требует от вас забыть про AI и нанять дополнительных художников...

– программа AI внезапно выдает запрос о смысле жизни...

– ваши программисты начинают писать заметку под названием "Вы знаете, что ваша игра в опасности..." ...

– выясняется, что ваша полностью оптимизированная программа на ассеблере выполняется дольше, чем неоптимизированная программа на C...

– игровой движок не работает без параллельно запущенного дебаггера...

– вы начинаете думать, что игра будет продаваться лучше, если ее позиционировать как screensaver...

– когда вы действительно решили переделать игру в screensaver, а дата релиза все равно сместилась еще на месяц...

– когда у вас возникает горячее желание освоить в совершенстве ассемблер, чтобы разобрать по косточкам движок конкурентов...

– когда вечером, укладываясь спать, вы молитесь, чтобы ваше воплощение в будущем нашло способ переслать final release вам в прошлое...

– когда вы начинаете жалеть о том, что ваш организм выработал в себе невосприимчивость к кофеину...

– когда вы начинаете спрашивать в книжных магазинах издание "Как запрограммировать "Название вашей игры". Исходный код прилагается."...

– когда вы с ностальгией вспоминаете о том, каким был движок всего через месяц после просрочки даты final release...

– когда команда разработчиков начинает делить запасы кофе на персональные порции...

– когда вы начинаете искать эргономичный дебаггер...

– когда вы начинаете убеждать себя, что издатель согласится на минимальную конфигурацию Pentium II — 300 с 32 Mb RAM...

– когда продюсер дарит вам спальный мешок...

– когда вы начинаете полностью работать на продуктах фирмы Microsoft...

– когда ваш издатель появляется со словами: "Вот, заскочил на минутку"...

– когда после получения всех графических файлов выясняется, что вы сказали художнику о 16 цветах вместо 16-битного цвета...

– когда по телевидению сообщают, что работа на компьютере с характеристиками, соответствующими рекомендуемым требованиям вашей игры, "...способствует возникновению импотенции"...

– когда после печати первой партии ваши тестеры находят баг, который делает игру неиграбельной...

– когда после печати первой партии вы обнаруживаете, что уровни с 5 по 20 отказываются грузиться...

– когда в распечатке сообщений об ошибках содержится больше строк, чем в теле программы...

– когда босс проводит в вашей комнате больше времени, чем в своем кабинете...

– когда вы уменьшаете экран в два раза, чтобы повысить FPS, а он все равно выражается одной цифрой...

– когда у вас летит жесткий диск, и при этом гибнут все игровые архивы и рабочие материалы... и все облегченно вздыхают...

– когда ваши конкуренты присылают из жалости копию разрабатываемой ими программы...

– когда даже ваш AI не хочет играть, а просто удаляет сам себя...

– когда ведущий программист решает написать игру в Turbo Pascal и под DOS вместо Assembler или C++...

– когда компания, по заказу которой вы делаете игру, была перепродана шесть раз за последние полгода...

– когда на полке ведущего программиста вы обнаруживаете зачитанные до дыр "PC для чайников" и "Научись программировать на C++ за 21 день"...

– когда рабочее совещание плавно перетекает в трехчасовую перепалку по поводу того, каким шрифтом набирать элемент текста — bold или italic...

– когда ваш продюсер, обсуждая походовую стратегию с изометрической графикой, рассказывает о том, какой у нее "классный 3D engine"...

– когда ваши лучшие программисты, выдвинутые с повышением в менеджеры, слишком заняты управленческими проблемами, чтобы продолжать программировать...

– когда после полутора лет разработки вы все еще не прекратили спорить о выборе языка программирования...

– когда разделы программы, под разработку которых было отведено две недели, делаются за шесть месяцев, и они все еще "сырые"...

– когда в текущем варианте кода строк меньше, чем банок из-под газировки в офисе...

– когда босс вашего босса лучше ориентируется в списке багов, чем вы...

– когда программист-аниматор заявляет, что он не знает как пользоваться командной строкой DOS...

– когда во сне вы чаще видите себя удушающим продюсера, чем пишущим очередную порцию кода...

– когда продюсер увольняет ведущего программиста за то, что тот работает по 120 часов в неделю...

– когда ведущего программиста откачивают в госпитале после передозировки кофеина...

– когда за две недели до даты выпуска вы обнаруживаете, что "железо", под которое делалась игра, так и осталось на стадии разработки...

– когда вы тратите больше времени на составление доклада о ходе разработки, чем на программирование...

– когда появившийся "эксперт" оказывается шестнадцатилетним школьником...

– когда выясняется, что ведущий дизайнер вообще не играет в игры...

– когда ваша игра идет быстрее по Интернет, чем по местной LAN...

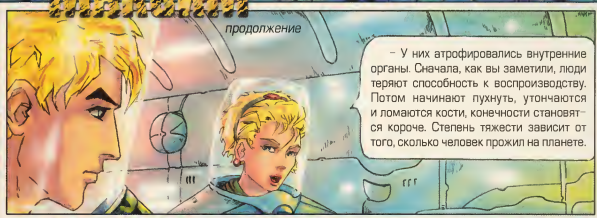
– когда вам в последнее время пришлось побывать на стольких деловых встречах, что вы забыли, над чем работали...

– когда мнение об играбельности вашей игры составляется на основе впечатлений шестилетнего сынишки президента компании...

Плод коллективного творчества, подборка — BIB The Tall

МАКСИМ

продолжение



– Необратимая стадия... У остальных все стабильно вне планеты, а эти меняются...

– А сколько можно прожить на Джениэл не мутировав?

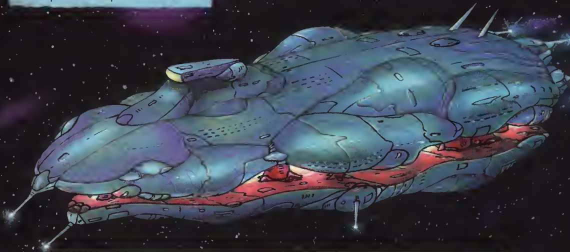
– Всего несколько месяцев. Но эту информацию Колониальная служба засекретила от поселенцев. Они даже не догадываются, что обречены. Рано или поздно...

начало смотри в №4, 5 1998

Новый Иерусалим. Центр Колониальной службы.
Именно отсюда земляне управляли своими звездными поселениями, рудными партиями и дальними экспедициями.

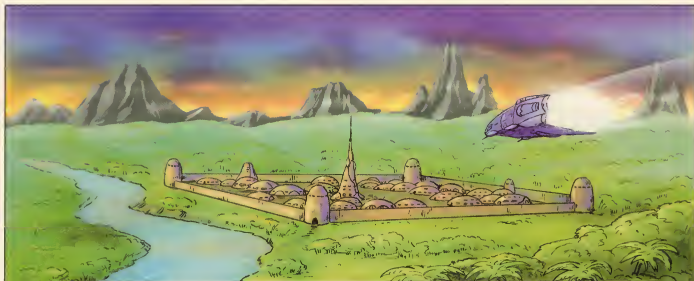


Грузовой крейсер "Суфи", развозившей оборудование в дальние космические экспедиции принял на борт Максима





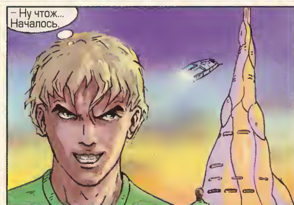
Через семь дней "Суфи" преодолел под пространственный барьер и вышел на орбиту Дженизл. Грузовой бот везущий заказанное поселенцами оборудование устремился к планете. На его борту находился приготовившейся к схватке Максим.




– Разгружайте побыстрее! Мы идем через систему транзитом.

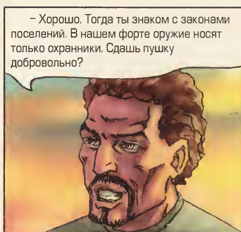



– Хорошо, что все привезли. Следующий заказ мы пошлем по нульпространственной связи.


– Ну чтож... Началось.


– Хм... Новенький! Ну чтожь поздравляем с прибытием


– Твои документы об эмиграции оформлены на Земле, но ты не похож на землянина...
– Я родился в космической колонии.


– Хорошо. Тогда ты знаком с законами поселений. В нашем форте оружие носят только охранники. Сдашь пушку добровольно?


– Кроме рук, оружия у меня нет. А они мне еще пригодятся.
– Ну ладно, шутник. На окраине пустует купол, он пострадал во время урагана. Можешь его занять. О работе поговорим завтра, а пока не шатайся по окрестностям.


– Хай класс!


– Всю жизнь мечтал о собственной вилле.

Наступила ночь, но заснуть Максиму не удавалось. В атмосфере чистого воздуха и первозданных лесов, он вспоминал свое беззаботное детство и друзей, по которым давно тосковал...



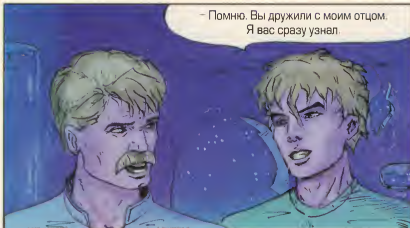






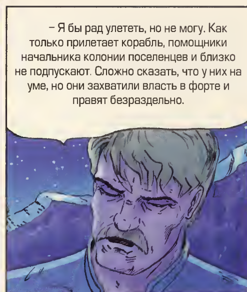


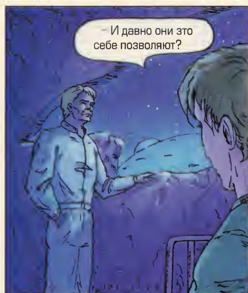
– Максим...
Я Звягинцев, археолог.
Помнишь меня?





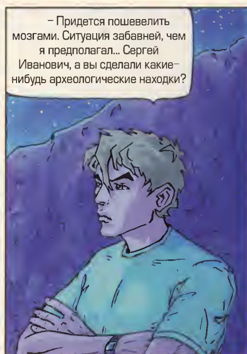

– Каким ветром тебя занесло на карантинную планету?
– Риск – моя работа. Я служу в патруле и по поддельным документам послан сюда для выяснения причин мутаций. Вам нужно уехать с Дженизл как можно быстрее.


– Я бы рад улететь, но не могу. Как только прилетает корабль, помощники начальника колонии поселенцев и близко не подпускают. Сложно сказать, что у них на уме, но они захватили власть в форте и правят безраздельно.

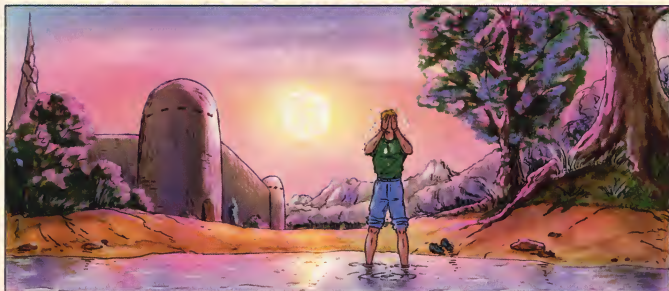

– И давно они это себе позволяют?


– Около месяца. С тех пор, как исчез старый начальник колонии, а место занял его заместитель. Все поселенцы думают, что старину Линденберга просто убили.


– Хм... Интересно. А что вы знаете о болезнях?
– Ничего определенного. Никаких исследований здесь не проводится. Все факты затирают. По форту ходят лишь слухи.


– Придется пошевелить мозгами. Ситуация забавней, чем я предполагал... Сергей Иванович, а вы сделали какие-нибудь археологические находки?









Автор: Александр Еремин

продолжение следует...

Деревня

Я лежал в луже. Ночь была достаточно жаркая, и это не причиняло мне никакого неудобства — наоборот, было даже приятно. Внезапно мою нирвану порушил грубый пинок по ребрам.

Я попытался сделать вид, что сплю, и даже захрапел для пущего правдоподобия, но мне явно не поверили. Человек ухватил меня за шиворот и рывком поставил на ноги. Смирившись со своей незавидной участью, я вздохнул и бодро открыл глаза. Вернее, попытался открыть, так как веки не разлепились, а единственным ощутимым результатом моего порыва стала резкая боль в подбородке, которым я треснулся обо что-то очень твердое. Но услышав поток ругательств, я сразу встряхнулся и как-то старше стал, потому так виртуозно умеет ругаться только Рэйден — мой дядя, а по совместительству глава полицейского участка в нашей деревне.

– Твою мать! — орал добрый дядя. — Ты вообще знаешь, который час? Почему тебя до сих пор нет?

– Меня нет где? — сделав над собой колоссальное усилие, проговорил я. И, ничего не услышав в ответ, таки приоткрыл один глаз, о чем немедленно и пожалел, ибо физиономия дяди не предвещала мне ничего хорошего.

– Сегодня у Лю Канга день рождения, ты что, забыл?! — в бешенстве крикнул Рэйден. В горячке он выпустил из глаз сноп искр; одна упала мне на штаны и начала тлеть, но я не осмелился даже пошевельнуться. Все в деревне знают, что лучший способ успокоить Рэйдена — дать ему разрядится. Дядюшка продолжал орать.



А положение и на самом деле было незавидное. Дядя почему-то полюбил соседского балбеса и принимал близко к сердцу все его глупости. Кто-то добрый ему нашептал, что, дескать, Рэйден, твой племянник, может благотворно повлиять на этого недоросля. И вот однажды, когда я в отличном расположении духа пришел домой, Рэйден с торжественным лицом сообщил, что отныне мне полагается присматривать за Лю Кангом, особенно по вечерам. Сами понимаете, что в свете моих тогдашних отношений с Китаной, девчонкой-хохотушкой с соседней улицы, воспринял я это без восторга и немедленно стал думать, куда бы сплавить такую обузу.

Выход подвернулся неожиданно. Недалеко от деревни какой-то престарелый идеалист открыл филиал своего монастыря, где, как он думал, обучали искусству рукопашного боя. Старикана звали Шан Тсунг и, после недолгих размышлений, я отвел туда Лю. Шан обрадовался, что его искусство идет в массы, и с удовольствием принял китайчонка в ученики. Жалеет он об этом до сих пор...

Собственно, выгнали Лю Канга «за пьянство»; по крайней мере, так написали в свитке, который вручили родителям. Но я не поленился выяснить, как все произошло на самом деле.

Оказалось, фактически Лю Кана выкидывали из монастыря шесть раз, из них пять — со второго этажа. Лю, который всегда отличался смекалкой, приноровился гнать рисовый самогон в кальяне почтенного наставника. И все бы было ничего, но однажды он забыл кальян помыть. На следующее утро Шан Тсунг пришел для очистительного курения благовоний, ну и затянулся пару раз спиртовыми парами...

Как выяснилось потом, старикан вообще никогда за свою жизнь не пробовал алкоголя. Ох, ему и поддало.

Очнулся он на следующее утро в лесочке с жуткой головной болью. Идет и соображает: а чего ж такое вчера-то было? Подойдя к монастырю, он увидел, что все разбито и разбросано, часть учеников валяется без сознания, а еще часть пытается разгрести хаос, который творится вокруг. Подбегает Шао Канг к старшему ученику и говорит:

– Что это было? На нас напали? Кто они?

Старший ученик посмотрел печально на наставника, держась за пах, и сказал:

– Ох, Мастер, какой Вы добрый, когда трезвый!

Ну вот, нашли они бедного Лю, мирно спавшего с перепоя, и выкинули из окна. Но так как желающих выкинуть его лично было очень много, то послали двух младших учеников, чтобы принести проштрафившегося обратно. Так шесть его раз «на бис» и выбрасывали.

После этой истории Лю вернулся в деревню, где целыми днями шлялся по улице, дергая за гарпун подслеповатого Скорпиена и выпивая с Сабзиро. А сегодня у него был День Рождения, и я, помнится, клятвенно обещал прийти.

Все это пронеслось у меня в голове за несколько секунд, после чего я принял почтительную позу, насколько это вообще возможно в тлеющих штанах, и сказал скороговоркой:

– Дядюшка, простите, я больше не буду, считайте, что я уже готов.

– Ладно, Джонни, — смягчился Рэйден. — Но чтоб это в последний раз! Через 10 минут жду тебя у калитки.

– орошо, — сказал я и убежал.

Если еще кто не догадался, то я — это Джонни Кейдж. Да-да, тот самый, которого тупые голливудские продюсеры изобразили в виде этакого городского щеголя в очках. На самом деле я — простой деревенский пацан, который и дерется-то не особенно хорошо. Кстати, смотрели этот позорный фильм, Mortal Kombat? С ним вообще такая история вышла.

Еще со времен первой игры из серии МК к нам в деревню периодически приезжают непонятные дядьки, покупают выпивку на всех, а взамен просят только, чтобы мы немного подрались перед камерами. Ну, наши-то за ящик виски чего хочешь сделают, а уж повыпендриваться перед городскими, да еще не бесплатно — самое милое дело. Да, к чему это я? А к тому, что в первый раз тот мужик приехал и говорит: давайте, дескать, вы побьете в воздух, а я на вас проводов надену. Ну, ребята поломались, да и согласились. Сперва все было нормально, а потом кто-то, не помню уж кто, случайно подпрыгнул. Мужик дико разволновался, забормотал какие-то слова вроде «прыжки в игре можно будет тоже сделать Motion Capture», а потом уехал. Поговорили про него, решили, что колдун (а кто, кроме колдунов, такие слова говорить умеет?), и забыли. Однако через несколько месяцев он вернулся и попросился пожить с нами недельку. Обещал работать. Ну а че, нам работники всегда нужны. Звали, его, кстати, Аккалайм. Или это марка его одеколона? Ну да неважно.

Неделю он работал в конюшне, убирал навоз, а потом его позвали на день рождения (не помню чей, кажется, Кинтаро девятая сотня пошла, а, нет, у него третья пара рук прорезалась. Он ее так ждал, так ждал. Костюм себе заказал с шестью рукавами заранее, так радовался человек! Вот и устроил маленькую пьянку). Ну вот, там мы с нашим кузнецом и сцепились. А кузнец у нас — мужик во! Здоровый, бабы от него балдеют. Да он и сам тоже — так это дело любит, что из дому выходит только в стальных трусах и с молотом, чтобы поправлять их, когда давление изнутри начинает сталь гнуть. Короче, он говорил, что проломит мне голову молотком, а я говорил, что молоток сломается. Мы спорили, спорили, а потом он как жахнет мне молотком по скуле. Ну, ясный пень, молоток вдребезги, а кузнец орать начал, что я жульничал и щеки надувал. Я тоже чего-то гавкнул; слово за слово, так и началось. Кузнец схватил меня за ногу и проломил моей головой стену в 12 местах. Потом устал и решил мириться. Но тут уж я разозлился: не дело, когда взрослый мужик (все-таки ему уже восемьсот стукнуло) так себя ведет. Ладно я, еще ребенок, а уж он-то! Пощекотал я Милену (сестричка Китаны; по слухам, с ней этот странный негр с железными руками дружит), она взвизгнула, тут-то дом и рухнул. Вылезли мы из-под обломков, смотрим, а Аккалайма нет! Все в непонятках, что за фигня такая? Начали искать, и выяснилось, что он тяжело болен, а сказать — постеснялся. Только представьте, чтобы взрослый человек не мог стряхнуть с себя камни, в которых и десяти тонн веса не наберется! В общем, откопали, но поцарапало его сильно. Он даже умер.



Ну, кузнец почесал репу и за ночь соорудил для него корсет, чтобы тот первое время нормально передвигаться мог. Когда его

привели в себя, он на неделю заперся в туалете, потом вышел, засмеялся и сказал, что его теперь зовут Сайрекс, и он должен навести порядок и справедливость в мире. Чокнулся, бедняга. Ему чуть-чуть дали по голове, и он ушел. С неделю про него говорили, что он где-то ходит и смеется, а потом кузнец обнаружил, что вместо... ну, сами понимаете, чего, вставил ему свою держалку для металла. Ее было жалко, и все пошли искать этого, как его, Сайрека, нет, Сайрекса.

Нашли в лесу. Он цеплялся держалкой за стволы деревьев, переворачивался и кричал: «Я кенгуру! Да здравствует партия свободы Сириуса!». Кузнец его скрутил, отнес к себе и три дня чинил. Когда этот друг вышел, он был уже красный и называл себя Сектор. На вопрос «Почему Сектор?» загадочно улыбался и щелкал предохранителем в суставе. В таком состоянии он бегал по деревне где-то с месяц, а потом приехали его знакомые и упросили кузнеца переделать его обратно. Тот рад стараться, переделал, только чего-то там с ДНК напутал, так что в бедном Аккалайме взыграла его индейская кровь, и с тех пор он заставляет близких друзей звать себя Вульф и не расстается с томагавком, который свистнул из моей детской коллекции. А мне что, мне не жалко, нравится человеку — пусть берет. Хотя, в общем, неудачно с ним получилось. Ну, да что ж теперь.

Так, к чему я это все? А, вот, вспомнил. Ну, побежал я домой, надел свои парадные синие штаны, черные очки на голое тело и, дворами, помчался к дому Лю. Надо сказать, что дом его стоит на отшибе, поэтому там никогда не показываются даже те редкие машины, которые рискуют приехать к нам в деревню. Однако в этот раз перед домом стоял здоровый фургон с круглой штукой на крыше. Штука сильно смахивала на шляпу Рэйдена.

Ну, я постучался и вошел. Гулянка была в самом разгаре, народ по углам уже и драться начал. Сабзиро с перепоя приморозил себя к унитазу, позвал на помощь, пришел не менее пьяный Скорпиен и, пытаясь разморозить ледяную глыбу, в которую превратилось ценное сантехническое оборудование, обжег Сабзиро пальцы на левой ноге. Тот начал дуть на ногу, на которой немедленно образовалось с полтонны льда, и теперь прыгал по комнате на одной ноге, с ручкой от бачка в руках, и крыл производителей сантехнического оборудования.

За весельем наблюдала группа незнакомых мне людей, у которых челюсти просто лежали на коленях. В руках у них были камеры, так один даже забыл снять крышку с объектива и снимал прямо так.

Тут вошел Кинтаро. Он был в своем новом костюме, все шесть рук гордо сложены на животе. К нему навстречу кинулась мама Лю, Шива, и они очень трогательно и долго жали друг другу руки (для справки: у Шивы тоже сложности с генами — две пары рук). Люди с камерами от этого зрелища вообще выпали в осадок. Сам Лю поспорил с кузнецом, кто быстрее скастует молнию, и по этому поводу одна из стен гостиной была уже вся в маленькую дырочку.

На меня никто не обратил внимания. Я взял со стола махонькую, на пол-литра, рюмочку виски, и уже собрался отойти в уголок, но меня окликнули.

Это был дядя Рэйден. На праздниках он всегда пьет больше всех, но при этом всегда почти трезвый.

– Ну, что, Джонни? Что ты о них думаешь? — кивком головы он указал на серененьких товарищей с камерами.

– А чего думать-то? Это опять те, которые...

– Да-да, именно. Теперь жди или четвертую часть игры, или третью фильма, — проворчал Рэйден и отошел.

Вы знаете, у меня иногда появляется желание пойти в редакцию какого-нибудь журнала и рассказать всю правду. Что Motion Capture для серии MK делается с моих пьяных односельчан, что в фильме нет ни одного спецэффекта, зато есть мы, жители деревни Мортал, которым пообещали по ящику виски за день тупого бегания по саду Рэйдена перед объективами видеокамер. Что мы не виноваты в том, что около тысячи лет назад друиды раскопали в миле от деревни урановые залежи, отчего мы и стали такими, какие есть сейчас. Что уран не повлиял на интеллект большинства из нас: все стали чем-то вроде ученых идиотов (я — счастливое исключение). Кузнец не сможет объяснить, как он сделал свое «корыто», чтобы привезти Милене «кусочек луны». Если я расскажу, то к нам нагрянут люди из разведки, и будет сложно объяснить им, почему бочка во дворе кузнеца без разгона дает «третью космическую», Джекс — это негр — на четверть состоит из нанокомпьютеров, а я... а чо я? Человечество меня знает под разными именами... но кого это волнует? Людям гораздо спокойнее знать, что Эйнштейн был человеком, а не мутантом, и Менделеев, и Дарвин, и другие тоже. Пусть люди думают, что они сами творят свою историю; пусть работники Midway снимают нас, зарабатывая колоссальные деньги и трясясь от страха, что кто-нибудь из конкурентов проведает их секрет. Пусть все идет так, как идет. Черт с ним, мне и здесь хорошо.

Рождественский Дух Прошлого
Рисунки Даниилы Кузьмичева



TeamFortress



Я помогал ему, когда мы вместе работали по серии убийств. Так уж по-дурацки получилось, что двух этих мразей Леха задерживал вместе с пацаном-стажером. Один сразу побежал, они положили второго, а в это время первый вернулся и успел три раза выстрелить. Один раз попал в живот стажеру, два раза в Леху. Даже раненный, Леха попал в эту тварь все восемь раз. Второй, к сожалению, доживет до суда. Стажер поправляется. Жизнь – не Quake. Здесь на respawn не нажмешь. На второй день Леха умер.
Ему, моему другу Чуме, посвящаю.

Старший опер Goblin

Солдат никогда не рассуждает и не спрашивает, куда и зачем его посылают. На то он и солдат. Он просто идет и делает свое дело. Причем делает хорошо, потому что знает: тот, кто делает плохо — делает в последний раз.

Планировка всех военных городков десантно-штурмовых частей Конфедерации Земли и Обитаемых Миров одинакова, независимо от того, где они находятся: на Строггосе, на Земле или на Армагоне.

На сей раз, зто был Армагон. Поверхность планеты никогда не видела своего солнца, столь велика была толща бешено несущихся по небу фиолетовых облаков. Странный, неживой фиолетовый свет лежал на лицах солдат.

Взвод только что прибыл с орбитальной базы Thunderbolt, сразу после завершения проведения карательной зкспедиции на планету Зиккурат в системе звезды E1M8. На планете был обнаружен секретный гарнизон строггов, лихорадочно готовивший силы возмездия для нанесения ответного удара по Земле.

Операция изначально была обречена на провал. В глубочайшей тайне строгги заключили военный союз со злейшим врагом землян — с зергами. Руководствуясь принципом "враг нашего врага — наш друг", они жестоко за зто поплатились, потому как зерги под словом "союз" понимают не взаимодействие, а симбиоз. Как только первый звездолет доставил на планету зергов, они без промедления довели союз до логического конца — захватили тела строггов, а вместе с телами — и весь гарнизон. Дальше зерги действовали по своему разумению и привычному распорядку. Прекратив всякую злектронную активность, в которой они и не нуждаются, зерги начали наращивать свои собственные силы. Опыт предыдущих столкновений с землянами подсказывал им, что на поверхности планеты лучше не появляться. Поэтому строительство городов шло на глубине до одного километра, и питательный грунт на поверхности не появлялся.

Все зто привело к тому, что утратившая бдительность рота разведки не только не обратила внимания на исчезновение радиосвязи, но даже не соизволила как следует изучить и обозначить площадки десантирования. В результате операция, планировавшаяся как серия хирургически точных ударов по местам дислокации неприятеля, обернулась жуткой бойней. Посадочный бот разведроты, готовившей высадку, опустился прямо на выходивший на поверхность Улей. Все подразделение мгновенно погибло, не успев даже отстрелить аварийный бакен. Дальше все пошло как в кошмарном сне. Через десять минут после высадки на площадках десантирования зерги лезли из-под земли в умопомрачительных количествах. Поверхность напоминала муравейник, в котором пошуровали палкой. Операция вышла из-под контроля, звакуировать удалось только тридцать процентов личного состава, остальные погибли или были захвачены в плен. Завершилась операция ковровыми бомбардировками термоядерными и нейтронными зарядами. Однако уже через сутки в почвенном слое снова была засечена активность зергов. Эскадра в полном составе отошла от E1M8 на расстояние одного светового часа и оттуда с двух линейных десантных крейсеров класса "Romero" по планете были нанесены три последовательных импульсных гравитационных удара. Планета была распорота на части по тектоническим разломам, кора разлетелась как скорлупа, выплеснув наружу огнедышащее ядро. От Зиккурата осталась груда обломков, постепенно растягивавшихся в пояс астероидов, но зто никого не успокаивало. Зерги взяли гарнизон вместе с телепортерами, и куда расползлась и где теперь находилась зта зараза — никто не знал.

Взвод "Глаз Демона", прошедший курс подготовки в Академии Deathmatch, как наиболее подготовленный понес наименьшие потери. Тем не менее, они были серьезными: в ходе операции без вести пропал командир, сержант Демон-Киллер и ушедший с ним Угрюмый, один из самых способных бойцов. Теперь взводом командовал капрал Кабан, лишившийся в последнем бою половины своего роскошного левого уха. Сам он считал, что половина уха за разнесенную в пыль планету — вполне разумная цена.

Снова взвод стоял на плацу перед казармой, снова стоял перед взводом Гоблин. Только бойцы уже были не те салаги, которых он выпускал год назад. Теперь зто были Солдаты, точно такие же, как и он сам. Их руки помнили зверскую, рвущую из рук гранатометы отдачу, их плечи и ноги знали настоящую тяжесть носимого боезапаса, их глаза видели апокалиптические взрывы термоядерных тропосферных фугасов, их ноздри вдыхали запах заживо горящего человеческого мяса, а в ушах до сих пор звучали предсмертные хрипы погибших друзей. На жизнь они теперь смотрели совершенно иначе.

Взвод стоял. Гоблин молча смотрел. Пушистый, Вредитель, Оззи, Тарзан, Хоттабыч, Санек-Курбаши, Алик-Оторви-Кардан, Минин с боевым псом Нордиком, Акула Додсон, Колючий... Говорить не хотелось. Однако, дело не ждет, и Гоблин заговорил:

– Ну что, мужики... Рад видеть, что почти все вы живы и даже относительно здоровы.

Гоблин бесстрастно подмигнул Кабану. Кабан нахмурился, строй заулыбался.

– Опыт последней высадки показал, что у нас очень слабо развито взаимодействие и не выработан командный дух. То есть мы-то думали, что он у нас будь здоров, но жизнь показала совсем другое. Именно для укрепления боевого взаимодействия все вы откомандированы на Армагон в Академию Team Fortress — лучший укрепитель командного духа. Помощь, взаимовыручка и координация — ключи к победе... — Гоблин замолчал. Говорить сейчас не хотелось. — Ладно, сдавайте вещи старшине, вставайте на довольствие, до обеда — отдых, а там поговорим. Даю час времени.

Через час на плацу никого не было. Гоблин зашел в казарму. Весь взвод спал вповалку. Казарму сотрясал мощный храп. Ни у кого не нашлось сил даже разуться. Койку сержанта никто не занял. Кабан спал среди солдат.

Инструктор молча постоял у входа, развернулся и пошел в ротную канцелярию. Закрыв за собой дверь, он без промедления завалился на койку, сунул руку под подушку и вынул оттуда старый журнал "Навигатор", доставшийся ему в наследство еще от деда. Пролистав несколько страниц, он открыл его на нужном месте и начал читать.

"Ну вот и случилось в твоей жизни такое, что в "просто Quake" ты уже наигрался до тошноты, в Deathmatch-standard тебе вообще нет равных (я в зтом никогда и не сомневался), для Capture the Flag написал трехтомное стратегическое руководство и теперь не знаешь, чем бы зто еще себя занять. Помимо того, о чем ты только что подумал, есть еще одна чудесная вещь...

TeamFortress



Смело можешь забыть половину из того, что знал! Приготовься к очередной встрече с неведомой, но замечательной Quake-конверсией! Иди, промой глаза, проковыряй как следует уши, разгони назойливую родню и друзей, ложись в удобный уголок, читай внимательно и запоминай.

Так что же это нам такое снова замастырили забугорные братья-бойцы? 24 августа 1996 года в далекой Австралии в локальную сеть стараниями местных умельцев была помещена v. 1.0, после чего на знойной Мельбурнщине стало еще жарче. 22 декабря того же года была откована версия 2.0 под QuakeWorld, и с той поры Team Fortress безраздельно рулит на 40% Quake-серверов. 4 апреля 1997 года была создана компания TF Software Incorporated, ответственная за дальнейшее улучшение и развитие высококачественного продукта. Это самое дальнейшее развитие уже привело к тому, что Team Fortress 2 будет выпущена уже этим летом как add-on к Half-Life. Запомним имена отцов-основателей:

Робин Уокер (Robin Walker), основатель и ведущий дизайнер. Трехкратный победитель национальных первенств Австралии по Deathmatch-standard.

Джон Кук (John Cook), основатель и ведущий программист.

Иэн Когли (Ian Caughley), основатель и директор проекта.

После выхода Team Fortress 2 будет объявлен сбор средств на установление бронзовых бюстов на исторической родине героев. Готовь денежки.

Как явствует из названия, речь пойдет о командах и крепостях. Поясняю: команд, как водится, будет ровно две, строго по количеству крепостей, каковых будет выделено ровно столько же, каждой команде — по одной штуке. В лучших традициях военного дела командам будет выдано по Боевому Знамени, каковое команда должна беречь в своей крепости как зеницу ока. При этом, не взирая на тяготы и лишения, вражеское знамя надо отбирать и утаскивать к себе, проделывая это как можно большее количество раз за игру.





Основные боевые задачи таковы:

Держать оборону крепости. Непрерывно улучшать командный счет.

По первому пункту программы вопросов, надеюсь, нет. И быть не может. Что касается второго, то тут есть масса возможностей. Иногда можно просто валить врагов, иногда удается захватить и уволочь флаг (это нам еще по Capture the Flag знакомо, не одну собаку вражескую на этом деле порвали и съели), либо необходимо развалить часть вражеской постройки (чуешь, уже свежо!). Не терзайся сомнениями, я не помню ни одной конверсии, в которую было бы скучно рубиться. Обещаю фейерверк удовольствий!

Поскольку речь идет о командах, то некоторые, похоже, уже смекнули: ну вас на фиг, я лучше сам за себя поиграю! Правильно, братан, вали отсюда и дальше не читай. Нам нужны надежные, крепкие телом и сильные духом парни, к ним я и обращаюсь. Попав в лапы к хорошей команде, даже самые ловкие и неистовые бойцы Deathmatch-standard плачут, как дети; перспектива у них одна: полный проигрыш с разгромным баскетбольным счетом. Я тебе даже анекдот про них расскажу:

Поймал Клан Team Fortress вражеского квэйкера — любителя стандарта. Ни слова не говоря, связали, крюком за ноги подцепили — и башкой в лаву. Подержали, выдергивают и спрашивают:

Гранаты есть?!

Нету...

Они опять его в лаву. Снова выдергивают:

А батарейки есть?!

Нету...

Опять в лаву. Подержали подольше. Выдергивают:

А рокет лаунчер — есть?!

А он им и отвечает:

Мужики!!! Вы или держите дольше, или опускайте глубже! Лава мутная, я ни хрена не вижу!

Вот с кем приходится постоянно дело иметь...

Так вот, команда. Вспомни CTF: помощь, взаимовыручка, дисциплина и координация. В Team Fortress все то же, без затей: закрывай своей впалой грудью товарища, стой насмерть в обороне, делай то, чего от тебя требует Команда.

Помнишь руны в CTF? Создатели TF шагнули дальше и поделили персонажей игры на совершенно различные классы. Вот они, наши ребята:

Разведчик — scout

Снайпер — sniper

Солдат — soldier

Подрывник, сапер — demolition man, demoman

Военврач — combat medic

Тяжеловооруженный парень — heavy weapon guy

Пироманьяк, поджигатель — pyromaniac, pyro

Шпион — spy

Инженер — engineer

Каждый из них, помимо характерной и сугубо индивидуальной "шкуры", обладает еще и весьма специфическими личными свойствами. Когда ты входишь в игру, тебе предлагается либо выбрать себе класс самостоятельно, либо задействовать команду random class, которая выдаст тебе что-нибудь наугад, то есть жирного кота в мешке. Так не делай, поступай всегда обдуманно, иначе пожалеешь. Дело в том, что управление у каждого класса сугубо индивидуальное, а поэтому лучше поначалу играть за кого-нибудь одного, как следует привыкая к раскладке конфигурации.

Итак, чем же наши парни, так старательно мной перечисленные, занимаются и чем друг от друга отличаются? Занимаются они, как и все нормальные квэйкеры, исключительно убийствами, грабежами и вооруженными разбоями. А отличаются друг от друга всем, чем только

можно отличиться: количеством брони, крепостью здоровья, вооружением, объемом носимого боезапаса, шкурами, короче — всем, чем только можно. Погнали по порядку.

Разведчик



Перво-наперво, как и положено гвардейцу-десантнику, он очень быстро бегает. Точнее — быстрее всех. Настолько быстро, что его постоянно заносит по инерции, так что полегче на поворотах и подъемах, иначе вылетишь прямо к кому-нибудь в когтистые лапы. Мало того, в версии для QuakeWorld еще есть и реактивный ускоритель, который потребляет для запуска 10 ячеек и активизируется по команде "burn". Чтобы было легче бегать, броню имеет жиденькую, всего-то 50 пунктов зеленой. А чтобы уж совсем легко бежалось, из оружия у него есть только топор, винтовочка и гвоздомет, плюс очень маленький носимый боезапас. Снаряжается двумя типами гранат: ослепляющими (flash) и контузящими (concussion). И те, и другие — так себе, толком никого не убьешь, годятся только для подготовки прорыва и прикрытия отхода. Подробно про все гранаты — чуть позже.

Как правило, разведчик занимается разведкой, осуществляет скоростной вынос флага, при этом глушит врагов гранатами, позволяя товарищам отпинать и добить контуженных.

Разведчик ведет оперативную работу в расположении, возглавляя Team Fortress'овский "СМЕРШ". Для обнаружения прокравшихся шпионов разведчику надо всего лишь прикоснуться к ним, так что очень полезно организовывать блок-посты на входах в базу, где разведчики будут щупать за влажное вымя всех подозрительных на предмет определения командной принадлежности. За обнаружение шпиона разведчик получает фраг, а если сумеет его грохнуть — то и второй.

Для выявления лезущих в расположение врагов еще на подходе у разведчика имеется специальный детектор движения (motion detector), как в фильме "Чужие". При включении от прибора протягиваются целеуказующие электрические разряды. Радиус обнаружения задается в двух режимах: scane (scan enemies) и scanf (scan friends), по уже заданным режимам scan10/30/100. Цифры задают расход энергетических ячеек и, соответственно, радиус обнаружения. Пользоваться детектором крайне сложно, поскольку трудно понять что к чему, да еще и враги, паразиты, на месте не стоят, так и шастают, сбивают с толку. Еще сложнее сообщить об увиденном товарищам, если ты не сидишь с ними в одной комнате.

Полезнейшее специальное качество разведчика — способность обезвреживать понаставленные подрывниками-демоменами врага детпэки. Заметив детпэк, надо набежать на него; при этом тебя на пару секунд притормозит, пока на экране не появится сообщение о том, что детпэк обезврежен. За разминирование тоже получаешь фрага.

Скорость дает разведчику большое преимущество перед всеми остальными. Если грамотно стрэйфиться вокруг противника, то попасть в тебя будет очень сложно. Хорошей очередью из гвоздомета в спину можно спокойно положить чужого инженеришку или снайпера. Однако на атаках живой силы концентрироваться не стоит, дело разведчика — разведка и своевременный вынос чужого флага на охраняемую территорию. Учитывая слабость брони и хилое здоровье, необходимо постоянно двигаться, не давая противнику точно прицелиться.

Лезть на вражескую базу за флагом разведчику лучше всего в самом начале, пока инженеры не оборудовали свои укрепрайоны. Когда они выставят сторожевые орудия, проникновение станет проблематичным (однако скорость позволяет проскочить даже мимо них), тут уже надо будет задействовать связки типа "scout-soldier-demoman". У разведчика неплохо получаются подводные заплывы, благо скорость высока. Через воду получается дольше, но для бешеной собаки 100 километров — не крюк.

Беря приступом вражье гнездо, не забывай ловко расшвыривать гранаты. Они хоть и не убивают, да зато отлично контузят и слепят. Ос-



лепляющие старайся бросать как можно точнее, поскольку радиус поражения у них невелик и время воздействия небольшое. Попал — бегом за флагом, пока не проморгались. Контузия широкозахватна, достает даже через стены и пол и продолжается почти минуту. Контуженные утрачивают ориентировку, беспомощно тыкаются в стенки и, как правило, стараются не стрелять (если они по жизни не контуженные), чтобы не попасть в товарищей. Только старайся в своих этими гранатами не попадать, ибо контузия любит и своих, и чужих, а с контуженными друзьями много не навоюешь. С ослепляющими гранатами поосторожнее — если у человека стоит 3DFx, то на него это не действует. Voodoo — вещь надежная, ей такие гранаты нипочем.

С флагом беги на базу изо всех сил, старайся прятаться за углы, уходи из поля зрения врага.

Если разведчик нападает на твою базу, перво-наперво вспомни про ведение огня с упреждением, бей на ход ноги. Если он уже крутится вокруг тебя — бей под ноги, хоть прямо в пол под себя. С его хилым здоровьем не очень-то много и надо.

Снайпер



Все любят снайперов. Практически каждый считает, что им-то и надо играть. Сразу разочарую: играть за него совсем не просто, да и эффективность его велика только при достаточном количестве бойцов (хотя бы по шесть человек в команде). Если задействовано мало народу, лучше играй за кого-нибудь другого — пользы будет больше. Рассмотрим снайпера подробнее.

Броня — всего 50 пунктов зеленой. Оружие — топор, винтовка и гвоздомет, плюс имеет ручные (hand) и осветительные (flare) гранаты. Осветительную гранату (она вроде как даже и не граната, а специальный дротик для втыкания в любую поверхность) хорошо за-

садить в стену в проходном темном месте или подкинуть в нычку вражьему снайперу. Светит она примерно минуту.

Снайпер, понятное дело, винтовкой вооружен не простой, а снайперской. Инструмент мощный, но нуждается в крайне умелом обращении: стрельба из нее требует очень хорошей реакции и большого опыта. Винтовка стреляет в двух режимах: снайперском и автоматическом. В снайперском режиме наличествует оптический и лазерный прицелы. Оптический (автозум) можно отключать, а вот лазерный включается постоянно, так что выдающий снайпера красный крестик виден всегда. В снайперском режиме снайпер практически любого валит с одного выстрела, ну разве что HWG потребует пары попаданий. А прямого попадания в голову не держит никто, ибо такой выстрел причиняет удвоенный ущерб. Попадание в ноги — наоборот, половину. Остальные части тела — как обычно. Выстрел происходит не при нажатии на кнопку, а наоборот, когда ее отпускаешь. Нажимаешь на кнопку (одновременно включатся прицелы), держишь нажатой в течение трех секунд, отпускаешь, и после такого выстрела выбранная цель, только что решительно направлявшаяся на вооруженную разборку, красочно разлетится живописным фонтаном кишок и ошметков. Стрельба навскидку наносит значительно меньше вреда. Есть и еще один минус — винтовка долго перезаряжается. Когда снайпер целится, он может перемещаться, но очень медленно. При стрельбе в автоматическом режиме никаких прицелов нет, а убойная сила винтовки значительно уменьшается.

Снайпер — ярко выраженный индивидуалист, поэтому перво-наперво необходимо занять хорошую индивидуальную позицию, сообразуя ее со следующими требованиями:

Расположиться на господствующей высоте.

Выбрать хорошую дистанцию, т.е. не сидеть впритык к месту выхода врага.

В темном, уютном местечке.

Напротив места наиболее вероятного появления противника.

Не забывай эту позицию постоянно менять.

Сидя в темноте, помни о том, что вспышка выстрела освещает твой уголок, и бдительный противник немедленно тебя заприметит и пристрелит. С лазерным прицелом будь крайне осторожен, никогда не наводи его на стену изнутри. Поскольку в игре (QuakeWorld) наличествует гнусный баг: точку прицела видно на наружной поверхности стены, чем немедленно воспользуются зоркие враги. Обычно зто происходит так:



встал за углом, нажал на спуск, держит кнопку и потихоньку выходит из-за угла, якобы уже наготове. Ну, а с той стороны тоже уже ребята наготове, тоже кнопочку держат и, хихикая от радости и пихая друг друга локтями, отстреливают башку с первого же раза. Эта же недоделка позволяет смотреть под определенным углом сквозь стены (тем же когда-то страдал Duke Nukem), таким образом подготавливаясь к встрече выходящего из-за угла противника.

Броня у снайпера слабенькая, поэтому он и сам разлетается на куски после первого же удачного выстрела коллеги с другой стороны карты. Диалектика, понимаешь. Эта легкость влечет за собой сугубо снайперские перестрелки, когда они начисто забывают о том, что творится вокруг и знай только самозабвенно отстреливают друг друга. Лично я зто дело не одобряю и считаю, что снайперам надо дружить ;), оттачивая мастерство на других классах.

Дело снайпера — оборона, так что забудь про атаки сразу. Не бросайся на людей, ты не шамблер. Забирайся с винтовочкой на ближайшую колокольню, занимай ключевую позицию и начинай планомерный отстрел. Желательно вести отстрел вдвоем, помогая друг другу и подстраховываясь. При зтом необходимо разделить секторы обстрела, ни в коем случае не таращась на всю карту сразу. Возможно, ты со своего места увидишь что-то такое, что прозевал напарник. Немедленно укажи ему на зто крестиком прицела.

Бдительно следи за теми, кто по ходу атаки возвращается на твою базу: как правило, зто — обнаглевшие шпионы, потому как ни один нормальный человек в разгар боя на базу не отходит. Проверяй его на вшивость меткой пулей в лоб. Особо одаренные бегут прямо в своей шкуре, намереваясь переодеться на базе. Помни и о различии в скорости: мчащийся на базу как укушенный heavy guy — не наш heavy guy. Какие только орлы не попадаются...

Вот тебе несколько стартовых правил для снайпера:

Золотое правило снайпера: one shot — one kill. Застрелил врага — сразу смени позицию (не застрелил — все равно смени), иначе он именно к тому месту либо сам примчится разъяренный, либо наябедничает и подошлет на разборку сочувствующих товарищей. Будешь торчать там постоянно — каждый пробегающий будет считать своим долгом вмазать туда из чего-нибудь серьезного. Как правило, с одним и тем же для тебя результатом.

Изучи уровни как следует. Знай все места, где можешь засесть сам и где сидят противники. Отработай пути отхода.

Броня твоей команде больше всего понадобится внутри вражеской базы, поэтому не давай жизни коллегам на той стороне, облегчая проход для своих. Благо ты по себе знаешь, что и как они делают, где сидят и какими приемами пользуются.

Держи дистанцию! Если в твое гнездо ворвались враги и тебя обнаружили, вспомни, что у тебя есть еще гвоздомет и ручные гранаты. Зови подмогу, отстреливайся, швыряй гранаты и сразу выпрыгивай с балкона вниз, целее будешь. В рукопашные лезь только тогда, когда мимо флаг проносят и никого рядом нет.

Не забывай, что у тебя есть гранаты! Подкинь при отходе: пока враг от них увиливает, ты успеешь прицелиться. Если случилось такое, что ты пошел в поход за флагом и даже его захватил, то при отходе неплохо подкинуть из-за угла заградительную ручную и тут же воткнуть в стену осветительную. Поскольку она светится, бестолковый враг может решить, что зто ты с флагом. Пока он там с гранатой борется, можно убежать подальше. При возможности регулярно подкидывай осветительные снайперам противника. Вреда зто им не причиняет, но зтого места заставляет избегать, тем самым облегчая жизнь твоей команде.

Помни про лазерный прицел и не шарь им где попало, все его видят и по угрожаемому направлению стараются не ходить.

Поскольку у тебя наилучший обзор, постоянно сообщай команде о действиях противника.

Тренируйся, старайся стрелять (и попадать) в голову, добиваясь мгновенного уничтожения.

При перестрелках с коллегами постоянно стрзйфься, иначе тебя мгновенно пристрелят. Лучше попасть пару раз не самым мощным выстрелом, чем подохнуть самому.

Просочившийся на базу шпион, если он сразу не направился к флагу, как правило, бежит разбираться со снайперами. Если он пырнул тебя в спину — беги от него. Он помчится следом с ножом, а ты получишь возможность завалить его на отходе из гвоздомета.

С подкравшимся доктором одна надежда: вдруг он такой баран, что промажет по тебе топором. Тогда ты услышишь звук взмаха и сможешь грохнуть его так же, как и шпиона.

Если ты играешь за другой класс, обязательно прислушивайся к просьбам снайперов: проводи своевременные зачистки балконов от его коллег на противоположной стороне, не забывай прикрывать своих.

Солдат



Единственный класс в Team Fortress, которому создатели доверили Rocket Launcher. Доверить доверили, да только ракеты летят медленно, и через каждые четыре выстрела необходимо перезаряжаться. Прекрасный боец. Как и в жизни, мастер на все руки, "универсальный солдат", всем известный основной персонаж Quake и ядро команды. Но бегает очень медленно, медленнее его только хзви гай.

Из оружия имеет топор, винтовку, двустволку и уже упомянутый Rocket Launcher с необходимостью перезарядки. Гранаты: ручные (hand) и гвоздобойные (nail grenades). Выходит на честный бой со 100 пунктами красной брони, которые при грамотном подходе можно довести до 200. Скорость бега в список достоинств не входит, так себе. Зато он единственный может скакать rocket jump'ом, с чьей помощью легко влетает на балконы, в гости к неприятельским снайперам.

Что касается брони. Если твой инженер установил диспенсер, ни в коем случае не бери желтую! Если не установил — ни в коем случае больше не бери такого инженера. Доводи с инженером или диспенсером свою красную до двухсот, она лучше держит удар, а в особенности — огонь пайросов. 200 красной в атаке — залог успеха. Осторожнее с боеприпасами: старайся понабрать всего из диспенсера, и только потом собирай с пола.

Не забудь сразу отключить автонаводку (введи sv_aim 2), зто повышает точность стрельбы. Помни про упреждение и старайся бить под ноги. Позицию в обороне желательно занять напротив какого-нибудь прохода по которому бегут атакующие, чтобы им было некуда отпрыгивать от взрывов. Не увлекайся стрельбой из RL, кроме него у тебя еще есть гвоздобойные гранаты. Швырани ее в комнатенку с врагами, и она моментом зачистит помещение для дальнейшего прохода. От них разбегаются все, даже самые устойчивые бойцы типа хзви гая. В качестве дополнительного бонуса зти гранаты отлично тормозят игру, так как серверу вовсе непросто отследить полет каждого гвоздя. Очень неплохо бывает подкинуть ее в момент собственной гибели на радость подбежавшим гурьбой врагам. Жалко, в TF трупы никто не обыскивает и не переворачивает — я как сейчас помню, как замечательно гранаты под них класть. Так вот, по окончании действия гранат можно совершить отличный прорыв обороны. Дорвавшись до флага, без крайней нужды хватать его не торопись, доверь зто кому-нибудь пошустрее, типа разведчика или докторишки, на худой конец — пайросу.

Если солдат атакует тебя, старайся уйти с линии огня и подпрыгивай. Считай выстрелы из RL и переходи в атаку после четвертого, у тебя будет пара секунд пока он перезаряжается. Конечно, он может и гранату швырнуть, но риск есть в любом деле. Пользуйся его медлительностью, бегай вокруг и стреляй. Прислушивайся к звукам рокет-джампов и встречай этих прыгунов достойно.



Подрывник

"Студент-бомбист", бежит со средней скоростью, обладает 120 пунктами желтой брони класса blast, особо устойчивой к взрывам. Вооружен топором, винтовкой и grenade/pipebomb launcher'ом. Гранаты имеет ручные и MIRV. В общем и целом — наиболее оптимально скроенный класс. Хорош собой как в атаке, так и в обороне, а в ближнем бою просто страшен. Если демомен водит дружбу с инженером и его пушкой, то пролезть мимо зтой троицы практически невозможно.





Grenade Launcher функционирует как обычно, смотри Quake. Я заметил, снайперы на балконах их очень любят. А вот Pipebomb Launcher выплевывает пайп-бомбы, ярко-желтые такие, которые взрываются исключительно по команде демомена. Расшвыриваешь некоторое количество, а потом подрываешь, применяя привязочку:

bind <удобная клавиша> "detpipe"

Тут имеют место два ограничения:

Через две минуты не подорванная тобой бомба взорвется сама по себе. В Quake наложено ограничение на количество entity; соответственно, ограничено и количество бомб, которое ты можешь набросать. Как только ты бросишь превышающую допустимое количество бомбу, брошенная первой тут же взорвется. Конкретное количество зависит от установок сервера, как правило — семь. Так что два подрывника в одной команде уже столкнутся с некоторыми трудностями. Однако зто же помогает демомену противника подрывать твои ловушки разбрасыванием своих бомб.

С бомбой отлично совершать прыжки. Бросаешь под нужное место, встаешь на нее и одновременно взрываешь и подпрыгиваешь. Для неопытных игроков зто значительно проще grenade jump'а. Чик — и все тамошние снайперы несказанно рады твоему визиту на их балкончик. Если здоровья много — подорви сразу несколько штук, после чего можно совершить неукротимый стратосферный прорыв.

Гранаты MIRV полностью соответствуют своему названию. Мощнейшее приспособление для зачистки проходов и помещений. Зондер-команда из пары демоменов расчистит все, что угодно, только шматки по закоулочкам летят. В обороне напрочь перекрывает все проходы к флагу, особенно в комплексном применении с пайп-бомбами.

Ну, и самое главное сокровище демомена — детпзк (detonation pack), взрывное устройство страшной силы, имеющее широчайший спектр применения, да еще и оснащенное таймером. Демомен может сам выставлять время детонации, режимов три (5, 20 и 50 секунд) и выставляются они как обычно, например:

bind <удобная клавиша> "+det20"

Не забывай, что надо самому успеть удрать с места взрыва, выбирай время правильно.

Очень хорошо устанавливать его в темном уголке возле излюбленных потайных мест врага. Помни о том, что мерзкие разведчики врага могут его разминировать. На некоторых уровнях детпэки могут разваливать части построек, подрывать двери, открывать подземные туннели (к примеру, на уровне Rock). Чем больше входов, тем результативнее проходят атаки.

Если увидишь вражеского демомена, затормозившего на пару секунд (при этом он вынимает топор), знай, что он установил там детпэк. Найти их трудно по причине незаметности и малого размера, но если нашел — вали оттуда пока цел. Конечно, если ты разведчик — приступай к разминированию.

Все демомены имеют "синдром камикадзе" — так и норовят помереть сами и тебя с собой прихватить, для чего перед смертью выкинуть MIRV-гранату. Так что держись от них подальше.

Крупный специалист по подрывной деятельности за линией фронта. В атаке выносит сэнтри на раз.

Военный врач



Всякий военный человек знает, что в армии есть три типа ВВ: военные водители, взрывчатые вещества и военные врачи. Всем также известно, что из них всех наибольшую опасность для личного состава представляют последние. Combat medic — яркий представитель данной профессии, очень выпуклый персонаж.

Военный доктор неплохо бегает (со средней скоростью), несет на себе 100 единиц желтой брони и одет в белые одежды с красным крестом. Личность приметная. Из оружия имеет при себе свой знаменитый топор диалектического воздействия, винтовочку, двустволку и перфоратор с максимум 150 гвоздями. Гвоздочков, прямо скажем, не богато, и вылетают они из перфоратора моментом. Гранаты: ручная и контузящая (concussion). Не густо, что и говорить, так что боец доктор не ахти какой.





Самое место ему в обороне при флаге, где можно спокойно лечить стоящих насмерть защитников и подтаскивать им боеприпасы. При этом хорошо стоять возле двери и на всякий случай отоваривать топором всех пробегающих мимо. Это никому не вредит, а вражеским шпионам так вообще сплошную пользу несет.

Главный врачебный инструмент этого Quake-доктора — топор. Огуливая своим целебным топором товарищей по команде, он их (кто бы мог подумать!?) лечит. Но при столкновении с врагом наш добрый Айболит мгновенно превращается в злобного доктора Менгеле, а его ласковый топор обращается в страшное биологическое оружие, bio weapon. Враг, пораженный бациллоносным топором, немедленно заболевает и начинает терять здоровье. Если он при этом еще и коснется кого-нибудь из своей команды, то заразит и его. Болезнь распространяется среди врагов как пожар в степи, быстро переходит в пандемию (а точнее — в эпизоотию) и за пару минут сводит поголовье противника к нулю.

Лучший способ применения — забраться на вражескую базу и там всех поперезаразить. При этом вовсе не надо носиться за врагами и дубасить их. Конечно, так они передохнут быстрее, но достаточно даже один разок тюкнуть топориком — и можно сразу бежать искать других, пока еще здоровых врагов.

Свои бойцы через врагов чужими болезнями не заражаются, только если супостатский доктор болезнью наградит. Если же игрок все-таки болезнь намотал, то вылечить его от этого дела может только врач из его команды. И только в стиле Quake: топором по башке. Но, учитывая малую популярность данного персонажа, за то время, пока ты будешь бегать его искать и кричать, либо сам подохнешь, либо всю команду перезаразишь. Толковый боец, будучи зараженным, сразу мчится в оружейную комнату, где ammo pack не даст ему помереть до прибытия народного целителя. Короче, этот полковой лекарь — тот еще гусь.

Но если ты подумал, что наш медбрат больше ни на что не годен — это ты зря. Если ты врач, то у тебя есть отличный перфоратор! Не стесняйся, дырявь вражьи туши! Кинь им гранату, наведи контузию и добей! С этими гранатами прекрасно прорываться к флагу и прикрывать отход, потому как противник начинает болтаться как пьяный, ни бежать, ни стрелять толком не может. Помни об одном — своих эти гранаты контузят так же, как и чужих. Контуженному товарищу — без промедления освежающий удар топором по голове, подлечи его и подбодри. Если можешь пролезть к вражескому снайперу — милое дело, немедленно награди его дурной болезнью и беги от него изо всех сил. Кроме того, не забывай, что твое собственное здоровье восстанавливается само по себе. Побили — притаись в уголке, дождись поправки и снова за дело.

Будучи врачом, постоянно помни о клятве Гиппократа и не проходи мимо страждущих! Один взмах топора, и брат-боец полон сил и здоровья! Ты даже можешь накачать его здоровьем и сверх 100 пунктов, с каждого последующего удара добавляя по 5 очков, которые со временем начнут пропадать (как Megahealth). Боец, которому это необходимо, после первого удара должен показать тебе, что ему это необходимо. Как только при ударах перестанет раздаваться аптечечный звук — прекрати его колошматить, больше здоровья в него уже не влезет. Для этой добавочной накачки необходимо запасаться аптечками, непрерывно их собирая. Один затрачиваемый врачом аптечечный пункт при ударе равен 5 добавочным пунктам сверх 100. Кстати, чтобы подавать сигнал бедствия, всем в команде необходимо иметь привязочку:

bind <удобная клавиша> "saveme"

При активизации твой персонаж завопит "Спасайте!", возле тебя сверкнет молния, и находящийся поблизости доктор смекнет, что тебя надо бы подлечить. Будучи врачом, никогда не проходи мимо, немедленно приступай к лечебной процедуре соблюдая следующие правила:

Помни: кругом враги и шпионы, все они постоянно хотят тебя убить. Поэтому выбери для исцеления местечко поукромнее, чтобы и не видно было и не слышно, потому как раздающееся при лечении аптечное хрюканье слышно издалека. Если вас за этим делом застукает враг — пиши пропало, завалит обоих и будет сильно рад.

Чтобы этого не произошло, заходи пациенту за спину и лечи его через затылок, а он пусть если что отстреливается.

Не лезь со своим целебным топором к снайперам. Снайпер, понятное дело, прячется в потаенном местечке, и если ты туда припрешься в своих белых шмотках и примешься наяривать топором, то его колле-

ги с другой стороны быстро избавят тебя от объекта приложения врачебного мастерства, а следом подлечат и тебя, но только уже от глупости. Таких толковых докторов любят только вражеские снайперы, свои же просто ненавидят. Лучше сразу договариваться, в каком условном месте ты будешь их лечить, и делать это только там. Или подойди сзади и попрыгай, они тебя услышат (и, скорее всего, сразу пошлют подальше). Не идут — сразу убегай, пока чан не продырявили. Вообще же лечение снайперов — напрасный труд. Они друг друга стреляют с такой скоростью, что медицина тут бессильна.

Если не ходишь в атаку, бегай по отработанному маршруту внутри базы, помогай всем. Заглядывай к инженеру. В боях за живучесть своей сторожевой пушки его постоянно лишают здоровья. На бегу по ходу маршрута щедро раздавай боеприпасы и попутно не забывай всех отоваривать топором: подлечишь больных, а заодно выявишь и заразишь шпионов.

Вот такой вот combat medic: врач–целитель, врач–вредитель.

Тяжеловооруженный парень



Самый серьезный и основательный парень в TF. При рождении оснащается 150 пунктами красной брони, при умелом обращении доводя ее аж до трехсот. При себе несет топор, винтовку, двустволку и штурмовую пушку (assault cannon). Имеет и применяет два типа гранат: ручные и MIRV.

Все его достоинства начисто ликвидируются следующими недостатками:

Самая маленькая скорость передвижения. Увильнуть не может практически ни от чего.

При стрельбе из пушки должен прочно стоять на земле, однако при этом может очень медленно передвигаться (стволы в это время вращаются, но пушка не стреляет, а начинает стрелять, как только остановишься, не требуя на это ячеек). Это влечет за собой вот что: ведя огонь, ты сам становишься отличной мишенью. А если тебя подбросит взрывом в воздух, то ты стрелять не сможешь. Также не сможешь стрелять в прыжке, а под водой вообще будешь чувствовать себя как Му–му (это очень ненадолго ;).

Пушка жрет патроны как бесплатные, боезапас мгновенно заканчивается.

Про пушку хотелось бы немного подробнее. Для запуска необходимы энергетические ячейки (4 штуки), которые раскручивают изрыгающие свинец стволы. Имеет отличную кучность, практически не зависящую от расстояния до истязуемых, только про упреждение не забывай. Очень быстро валит любого, подвернувшегося под струю пуль. Заряжается винтовочными патронами (shells). Остальным оружием хэви гай обычно пользуется только тогда, когда нет ячеек на раскрутку пушки.

Несмотря на всю свою серьезность, HWG практически бесполезен при игре по LAN. Такие орлы как солдат и пайрос мгновенно рвут его на куски, как волки овцу. Его стихия — QuakeWorld, последняя линия обороны. Там он стоит себе как пушка на двух лапках и с чувством, толком и расстановкой спокойно валит всех (особенно подходящих парней с большим лагом). Очень хорошо действует в паре со сторожевой пушкой перед длинным коридором, на пару с ней плотно простреливая угрожаемое направление. Пушка не дает врагам подойти поближе, а наш парень методично отстреливает всех недовольных таким неудачным расположением пушки. Броня позволяет ему продержаться долго (держит до пяти прямых попаданий из RL). В тот же коридор очень хорошо подкидывать навстречу наступающим MIRV–гранатку, это остужает наступательные порывы и основательно их задерживает.

В набегах на вражескую базу HWG обычно не участвует, скорость не та. Однако если враг умелыми действиями загнан на базу и уже не кажет из обороны носу, можно пойти и с целью проверки бытовых условий проведать их на дому.

Основной враг HWG — пайрос, старайся избегать встреч с ним изо всех сил (если получится). Этот моментом спалит тебя вместе с самой





толстой броней. Расхаживая по своей базе, переключись на двустволку, иначе, заметив пробегающего мимо врага (скажем, разведчика), ты ему только стволами вслед покрутить успеешь. Двустволочка же враз прыть этим бегунам поумерит.

Пироманьяк



Бегун среднего класса, несущий 150 пунктов добротной желтой огнеупорной (асбестовой) брони. Из оружия имеет топор, винтовку, огнемет и зажигательную пушку (Incendiary Cannon). Гранаты: ручные (hand) и напалмовые (napalm).

Основная страсть пироманьяка — жечь людей заживо, чем он постоянно и занят. Запаливая врага при помощи огнемета, надо знать, что, изрядно потратив броню и здоровье, огонь со временем погаснет, а враг останется жив. Поэтому старайся прожарить его как следует, не ленись. Будучи очень подвижным, легко расправляется с менее подвижными классами. Особенно хорошо поджигается неуклюжий хэви гай, главный пайроненавистник. В качестве боеприпаса огнемет использует энергетические ячейки (cells).

Зажигательная пушка выглядит как RL, однако действует несколько иначе и на один выстрел расходует три ракеты. Немного больше интервал между выстрелами, ракеты летят медленнее, зато не требует перезарядки, как RL у солдата. При попадании ракеты в цель, она причиняет небольшой вред взрывом, а затем поджигает пострадавшего. Имеет слабый радиус взрыва, так что тебе самому при неумелом обращении не угрожает. При этом позволяет совершать микроскопические рокет джампы. Хорошо применять против снайперов в их гнездах. Учитывая высокий расход, с боеприпасами надо проявлять осторожность. При отсутствии опытного инженера могут возникнуть проблемы.

Очень хороша напалмовая граната. Взорвавшись, поджигает вокруг себя все, перекрывая обзор и проход. Слабо бронированные классы (разведчик) преодолеть полосу огня не могут, поскольку болгарские огнеходцы в Team Fortress не числятся. Очень хороша для ликвидации сторожевых пушек (sentry gun), а потому пайро является главным атакующим классом. При отходе с флагом может устанавливать заградительные огневые полосы, крайне затрудняющие преследование.

Не забывай и про старую добрую ручную гранату. Подпалив противника и дав ему как следует прожариться, бывает неплохо инициировать гранату, подождать пару секунд, а потом резко отскочить и подкинуть ее, чтобы не мучился, а еще лучше — чтобы не мучались.

Напалмовые гранаты помогут разогнать или оттеснить из удерживаемых помещений обороняющихся. Очень хорошо подкидывать их под сторожевые пушки. Метни гранату, жахни пару раз из пушки — и даже заапгрэйденная до третьего уровня пушка такого яростного напора не выдержит.

Если пайро подпалил тебя, немедленно беги поправлять здоровье в оружейную комнату или прыгай в воду.

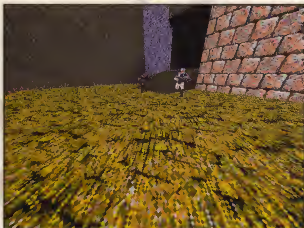
Под водой, ясное дело, огнемет пайро бесполезен. Однако пушка по-прежнему причиняет вред, хотя и не поджигает.

Шпион



Излюбленные действия нашего рыцаря плаща и кинжала: инфильтрация, акция, эксфильтрация. Имеет 100 пунктов дрянной зеленой брони, нож, двустволку, гвоздомет и транквилизатор, гранаты ручные и галюциногенные.

Шпионский нож — даже и не нож, а какая-то жуткая приблуда, заменяющая шпиону топор. Умелый удар ножом спереди по силе равен двум ударам топором, а вот хорошо поставленный шпионский удар в спину равен сразу шестерым топорным ударам. Для средних классов одного такого удара хватает вполне. "Тяжелого парня" ввиду его малоподвижности можно спокойно пырнуть несколько раз и зарезать как свинью (he-he). А вот с солдатом я тебе так делать не советую, уж больно опасен. Лучший объект для работы ножом — снайпер. Стоит он всегда удобно — спиной, не крутится, и даже с самой крепкой броней со второго удара испускает дух. Не забывай, что свой нож видишь только ты сам, для всех остальных это обычный топор. А с топорами ходят только доктор, инженер и шпион, так что делай выводы (кстати, и на своей базе регулярно проверяй носителей топоров на вшивость). Если ты не косишь под медика или инженера, нож без крайней необходимости вообще не вынимай. Еще не дай бог кто-нибудь прибежит лечиться или броню наращивать.





Транквилизатор стреляет дротиками, обильно смазанными "успокаивающим" средством, которые при попадании тут же замедляют решительно все действия пораженного, в том числе и темп стрельбы. Боеприпас — патроны от винтовки. Стреляет с расстановкой, дротики летят медленно, поэтому попасть сложно. Но зато эффект дают отличный, особенно по утаскивающему флаг противнику.

Ручные гранаты хороши как против живой силы, так и против всех вредоносных вражеских сооружений: мерзких сторожевых пушек и гнусных диспенсеров. Галюциногенные при взрыве испускают газ, который действует что твой ЛСД. Нюхнувшего пробивает на конкретный кумар, он полностью теряет ориентацию (не бойся, не половую, а пространственную), перестает различать командные цвета и потому стреляет не туда куда надо, не видит новых облаков газа, сдуру забредает в них и может даже вовсе издохнуть от чрезмерного перенюха. Пока не закончились таски, стрелять по раскумаренным врагам — одно удовольствие. В общем, вещь хорошая, однако гранаты эти прямо выдают присутствие шпиона, что влечет за собой немедленную ликвидацию.

Основная способность любого шпиона — маскировка. Без промедления сделай вот такую привязочку:

bind <удобная клавиша> "disguise"

Как только ты ее нажмешь, перед тобой появится меню, предлагающее на выбор "шкуру" любого персонажа в разумном сочетании с цветом. Сменив шмотки и цвет, можно легко забраться на чужую базу, смешаться с вражеской командой, провести разведку и задать им коксу в самый неподходящий момент.

Менять шкуру надо с умом. Не стоит переодеваться во врага прямо на своей базе, а потом бежать через открытые пространства на чужую. Тамошние снайперы будут смеяться до слез, и потом еще долго на старости лет холодными зимними вечерами станут рассказывать внукам о том, с какими конченными идиотами им доводилось встречаться на заре своей юности. Цвет у себя дома тоже не меняй, иначе тебе свои же зададут как следует, не разобравшись. На своей базе переодеваешься в другой класс (своего цвета) и под его легендой идешь в разведвыход, чтобы враги не поняли, что к ним направляется шпион. Не выбирай солдата или хэви гая, у шпиона совсем другая скорость. Хэви гай, несущийся так, будто за ним по пятам скачет собака Баскервилей, практически бесперспективен. То есть выглядеть это все должно примерно так: на базу бежишь одним, на входе переодеваешься в другого, а потом и в третьего. И забегай на базу задом наперед, имитируя крайнюю степень бдительности по отношению к возможному наступлению противника.

Заодно я бы настоятельно рекомендовал овладеть grenade jump'ом. Этот прием сильно облегчает проникновение, поскольку позволяет зайти с той стороны, откуда тебя не ждут.

Окончательно переодевайся и меняй цвет тогда, когда уже просочился на вражескую базу, и только так, чтобы никто тебя не видел. Пролезать туда старайся либо тогда, когда враг отвлечен яростными атаками однополчан, либо сразу направляйся окольными путями и огородами. На одной шкуре не зацикливайся, меняй. И не думай, что тебя нельзя расшифровать: вражеские доктора, шпионы и разведчики проделывают это с легкостью. Частые набеги шпионов настораживают оборону, и даже другие классы начинают неплохо повышать раскрываемость контрольными выстрелами из винтовочки по подозрительным личностям. Так что если тебя выявили — беги! Но — за первым же углом переоденься и, как ни в чем ни бывало, развернись и забегай назад. Помогает.

Хорошо ориентируйся на уровнях и четко знай, кто чем на них занят. К примеру, нагло разгуливающий вокруг флага снайпер — не жилец. То же и с беготней: как правило, все (кроме инженеров) направля-

ются из базы вовне, а ты почему-то прешься внутрь. Встретят, не сомневайся. Сперва как следует присмотрись: вдруг противник попался "серьезный", и инженеров у них нет? Или, к примеру, у них флаг стерегут два угрюмых демомена в прямой видимости друг у друга. А тут ты еще вдруг третьим припрешься. Смотри и думай. Не прячься в темных углах, это сразу вызывает подозрения. Наоборот, стой на видном месте, потому как шпионы так не делают ;)

Затесавшись во вражескую оборону, не торопись скорее всех порвать, зарезать, убить и сбежать с флагом. Дождись, когда свои пойдут в атаку, и ударь в спину в самый не подходящий для противника момент. Накидай врагам галюциногенных гранат (которыми ты, ясный пень, запасся еще до выхода) в места наибольшей концентрации, подорви сэнтри. Особое внимание уделяй этим зловредным сторожевым пушченкам. Если есть возможность разнести их по-незаметному, из-за угла, — обязательно разнеси. Бывает, что не вредно и пожертвовать собой, отважно бросившись на ствол грудью и отчаянно паля в упор. Лишь бы Команде польза была.

Это дело координируй со своей командой, чтобы инженер к приходу ребят не успел ее отстроить.

По ходу ожидания собирай боеприпасы, занимайся вредительством — тащи все что можно. Имей ввиду, что чужие двери тебя не распознают, и открываться перед тобой не будут. Поэтому обносить оружейную комнату беги за кем-нибудь следом. Эта же гадская дверь там тебя может и закрыть как чужого. В этом случае ловко имитируй неутоленную потребность в боеприпасах особого сорта (скажем, в ракетах), появления которых ты якобы ждешь. Ни в коем случае не у двери, поскольку она не откроется, и ты засветишься. И не прикасайся к диспенсеру!!! Иначе этот гад сразу растрезвонит на всю округу о твоих подвигах во вражеском тылу.

Способность номер два потребует еще одной привязки:

bind <удобная клавиша> "feign"

Допустим, на вражеской базе идет жаркий бой, супостат теснит нас на выход. Один из них стреляет в тебя, переодетого, а ты своевременно и ловко на заветную кнопочку — жамк! И тут же твой персонаж издаст предсмертный вопль и рухнет на пол как подкошенный. Все, для окружающих ты труп. Конечно, нормальный, основательный враг тут же заметит, что фрагов у него не прибавилось и, всхлипнув от умиления, расторопно даст тебе контрольный выстрел в репу. Но зачастую, по невнимательности или в горячке, на это внимания не обращают (Ха. Ха.). С грохотом и воплями фронт откатывается в сторону выхода, и вот ты уже валяешься в глубоком тылу. Тут-то и можно завернуть какую-нибудь поганку. Конечно, лучше всего "подохнуть" тогда, когда вокруг совсем никого нет. Тогда твой труп вообще никаких подозрений не вызовет. При этом неплохо еще и рюкзачок откинуть, это сделает душераздирающую картину твоей гибели еще более достоверной. Конечно, сильно бдительный враг может и прочитать, чей это он рюкзак подобрал, но такое бывает крайне редко. И помни: когда ты "мертвый" озираешься, "труп" твой крутится по полу, как уж на сковороде. Тут уж даже самые тупорылые защитники сообразят, что пора тебя пристрелить. Так что не суетись под клиентом, действуй осторожно. И не пытайся прикинуться трупом, когда несешь флаг. Даже "мертвый" ты будешь светиться, и любой противник, изрядно подивившись такой "хитрости", сразу все смекнет. А потом сразу и ты смекнешь, что он смекнул. Но для такого смекалистого, как ты, будет уже поздно.

Инженер



Инженер — основа обороны и поддержки. Чинит броню, снабжает боеприпасами. Скорость имеет среднюю, бронирован не сильно — 50 пунктов желтой брони. То есть одна точно положенная ракета сразу прекращает его неукротимую активность. На руках имеет гаечный ключ, рэйлган и двустволку. Гранаты: ручная и EMP.

Для инженерных работ необходим металл, в качестве которого используются энергетические ячейки (cells) и броня.





Гаечный ключ инженер применяет двояко, в соответствии с пунктами меню:

Если ошарашит им товарища, то нарастит ему броню, затрачивая при этом один пункт своего металла на четыре пункта созидаемой брони. Лечи их броню как доктор здоровье. Решите хором, как нуждающемуся следует об этом инженера просить.

Если он колошматит ключом возводимое им приспособление, то может его либо улучшать (апгрэйдить), либо починять.

Рэйлган — это приспособление, переменным магнитным полем разгоняющее стандартный quake-гвоздь до сверхвысоких скоростей, в результате чего он решительно все прошибает на своем пути, тормозясь только об стенки (отсюда растут уши Quake 2). Вреда гвоздик причиняет немного, но рэйлган строчит быстро и через это лишает жизни исправно. Кстати, устройство это и в действительности имеет место быть. Ну, а двустволка — она двустволка и есть, нечего тут расписывать.

С ручной гранатой все ясно, а вот EMP позволяет подорвать весь боезапас неприятеля, как носимый, так и сосредоточенный в оружейной комнате. Очень хороша против диспенсера. Прекрасно разминирует детпэки противника.

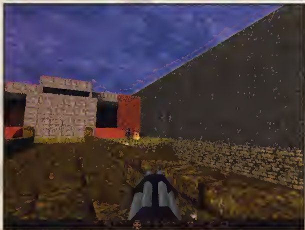
Главная способность инженера — это способность к строительству так называемых структур, активизируемая по команде "build". Таковых он может возвести две штуки, и имена им — сторожевая пушка (sentry gun) и раздатчик (dispenser).

Сэнтри — необходимейшая в обороне вещь, бьющий без промаха перфоратор-автомат. Повторяю, инженер может поставить только один экземпляр. А после этого начинает ее холить и лелеять, ухаживать за ней, наращивать ее возможности и кормить ее боеприпасами. Другую можно строить только тогда, когда изничтожена предыдущая. Пушка может иметь три уровня развития, и чем выше уровень, тем крепче ее здоровье и тем больше в нее гвоздей влезает и с тем большей скоростью они из нее вылезают. Тут она действует как рэйлган, прошибает все насквозь до стены. А будучи нарощеной до третьего уровня, еще и через каждые три секунды пускает по неприятелю ракету. Механический кемпер 3 разряда. Непременно наращивай свою пушку до заветного третьего, иначе она слаба и малоэффективна. Далеко отходить от нее не стоит, наоборот, надо постоянно поддерживать ее своим огнем из рэйлгана и двустволки. Грамотно поставленная пушка попортит вра-

гу не одно ведро крови. Памятуя о том, что инженер может построить только одну пушку за раз, позицию для нее надо выбирать очень и очень продуманно. Наибольшую нужду в сторожевом орудии команда испытывает в непосредственной близости к флагу, на последней линии обороны, где она особо полезна (радость шпиона). Она должна стоять так, чтобы уничтожить ее было совсем не просто, и при этом простреливать угрожаемое направление, желательно — в тенечке, неприметно так. Если инженеров пара, ни в коем случае нельзя ставить сэнтри друг напротив друга, иначе они сами одна другую и поубивают. Обрати внимание, что пушка командных цветов не различает и может завалить выбежавшего на линию огня своего, так что никому не стоит перед ней шастать. Сам под огонь тоже не лезь, починку проводи только стоя сзади, иначе она тебе при первом же удобном случае добросовестно ракету в лоб закатает. Если противник твою пушку все-таки вынес, поставь ее в другом месте, используй злемент неожиданности.

Структура за номером вторым — диспенсер, обычно устанавливаемый в оружейной комнате. Важнейшее устройство, снабжающее личный состав броней и боеприпасом, которые создает самостоятельно. Правда, инженер может напихать в него зтого добра принудительно (все тем же боевым ключом). Остро нуждающемуся бойцу надо только в диспенсер ткнуться, и он тут же заполучит желаемое. Будучи инженером, диспенсер всегда строй в первую очередь, и если враги его порушили — немедленно восстанавливай. Построить его ты можешь только в единственном зкземпляре, как и сэнтри. Инженер и сам может генерировать боеприпасы, привязав команду "dropammo", но диспенсеру он не конкурент. Тут все как в CTF, только если у тебя нет боеприпасов, выбранных тобой в данный момент, ты их создашь автоматически, потратив при зтом батарейки. Продумай, где диспенсер поставить. Если он изначально предназначен для поддержки обороны, то лучше всего определить его в оружейную комнату, где защитники смогут спокойно подзаправиться, а врагам туда пролезть будет сложно. Если ты планируешь установку для поддержки нападения, то ставить его надо на пути к выходу. Очень хорошо ставить в паре с сэнтри в разных концах коридора. Пока враг ломает диспенсер и скачет вокруг него, пушка ему быстро азарта поубавит, а команда получит время для принятия контрмер. Конечно, было бы неплохо дать инженеру способность обкручивать базу спиралью Бруно, ставить динамо и подключать к ней точок, но пока все зто только в планах.





Если инженера убивают — все его постройки, не вынеся разлуки с хозяином, тут же самоликвидируются, поэтому старайся валить инженеров при любой возможности. Только поосторожнее его гоняй, не увлекайся. Инженер обычно убегает к своей боевой подруге-сэнтри, а она за него всегда заступается и обидчиков валит. Любят они с инженером друг друга.

Не пытайся построить пушку и диспенсер, а потом сменить класс на другой. Такие тонкие ходы предусмотрены: все твое нажитое непосильным трудом добро сразу взорвется. Также ты можешь ликвидировать свои устройства сам. Например, если враги нагло таскают добро из диспенсера (об зтом он тебе сам сообщит), надо немедленно зто пресечь.

Вот, с классами вроде как все. Теперь рассмотрим основные действия в бою.

Начало.

Появляешься ты в оружейной комнате. Появившись, сразу бросайся к диспенсеру (если он уже есть, а он должен быть). Сперва заправляешься всем, чем можно, из него, и только потом начинаешь выметать все с уровня. Диспенсер выдаст тебе ровно столько, сколько надо, не более того.

Если собираешься в атаку — старайся заряжаться из диспенсера, установленного ближе к выходу (если такой есть). Тыловой оставь для обороны. Перед выходом с базы обязательно скинь все ненужные тебе боеприпасы. Если и грохнут за речкой, то врагу ничего не достанется. Проверь на всякий случай флаг, но не прись прямо к нему, иначе примут за шпиона. Не забывай при беге по коридорам переключать оружие на что попроще, чтобы себя не повредить.

Оборона.

Первая заповедь: стой насмерть. Оборона — самый важный участок. Никаких самовольных решений и уходов. Снайперы отстреливают и сильно портят броню, оборона добивает.

Сразу договаривайтесь в защите об условных знаках для входящих, так проще выследить шпионов. Поддерживай связь с командой, при необходимости сразу вызывай подмогу. Зорко присматривай за количеством боеприпасов, своевременно перезаряжайся.

Если твой флаг все-таки уволокли, обязательно проверь помещение на предмет присутствия шпионов, дай пару контрольных выстрелов по разлегшимся на полу трупам.

Атака.

В атаку ходим только звеньями (связками), типа "солдат-пайро-разведчик". Одиночка никаких шансов не имеет. Помни, что игра называется Team Fortress с ударением на первом слове. Пока серьезные классы отвлекают огонь на себя и сокрушают сторожевые пушки, разведчик совершает скоростной рейд по тылам и выносит флаг. При поступлении сигнала о помощи с базы, немедленно мчись на выручку. Бывает даже полезно подставиться под сэнтри, чтобы тут же респавниться на базе.

Захват.

Флаг схвачен — опрометью, роняя кал, мчись на базу. Полный вперед, бросая перед собой гранаты, минируя отход. Неплохо сопровождать несущего на случай его гибели, чтобы тут же подхватить выпавшее из ослабших когтей знамя.

Если вся вражья команда умчалась в погоню (не смейся, так тоже бывает), совсем не кисло засесть в их комнате с флагом. Когда они убьют нашего парня и вернут флаг на базу, он сразу попадет в надежные руки.

Если зто тебя грохнули с флагом — немедленно сообщи, где он лежит.

Гоблин хмыкнул и пролистал пару страниц. Дальше шли технические подробности.

Настройки.

Классы брони

Разные типы брони по-разному предохраняют от различных напастей. Расклад по предотвращению повреждений таков:

Кевлар (cevlar) — держит 50% вреда от пуль

Взрывоупорная (blast) — держит 50% вреда от любой взрывчатки

Деревянная (wooden) — держит 50% вреда от гвоздей

Асбестовая (asbestos) — держит 50% вреда от огня

Электрошоковая (shock) — держит 50% вреда от электроразрядов

Когда берешь броню, смотри, что ты подобрал, и действия свои с типом брони сообразуй. А если в пылу битвы не заметил, что подобрал, то для того, чтобы определить, что это там на тебя напялено, загляни в инвентарь.

Гранаты

Основные изменения коснулись гранат, каковых стало восемь типов. Перед тем как бросить гранату, ее необходимо инициировать. После этого она через три секунды взорвется. Для применения гранат существуют два элайаса:

"+gren1"

"+gren2"

Задействуют соответственно гранаты первого и второго типа. К каждому необходимо сделать стандартную привязку. Жмешь на кнопку — выдергиваешь чеку. Отпускаешь кнопку — бросаешь гранату.

Гранаты мы имеем такие:

Ручные (hand) — обладают двукратной убойной силой по сравнению с обычными Quake-гранатами.

Осветительные (flare) — безвредные, только светят.

Оглушающе-контузящие (concussion) — особого вреда здоровью не причиняют, но расшвыривают и контузят присутствующих, временно нарушая ориентацию в пространстве.

Ослепляющие (flash) — при взрыве ослепляют примерно на четыре секунды, после чего зрение постепенно восстанавливается.

Гвоздяная (nail) — зависая в воздухе, быстро крутится и обстреливает помещение гвоздями; по окончании боезапаса взрывается, как обычная.

MIRV (multiple independetly targetable reentry vehicle) — как одноименная ракета с разделяющимися боеголовками; после взрыва разбрасывает штук 15 гранат, которые тоже отлично взрываются.

Напалмовые (napalm) — как настоящие, поджигают бойцов.

Галюциногенные (hallucinogen) — после взрыва оставляет за собой облако газа, попав в которое, отлавливаешь качественный глюк.

EMP (electro magnetic pulse) — инициируют взрыв боеприпасов в радиусе своего действия. Рюкзаки (вместе с игроками), боеприпасы, пайп-бомбы, детпэки — все взлетает на воздух с соответствующей мощностью.

Команды специальные

Каждый класс имеет специальные команды, задействующие специальные способности по привязке "special":

Scout — "scan". Включает сканер.

Sniper — "toggle zoom". Снайперский прицел.

Soldier — "reload weapon". Перезарядка.

Demoman — "detonate pipebombs". Подрывает пайп-бомбы.

Combat medic — "change to medikit/bioweapon".

Heavy weapon guy — "change to assault weapon". Переключиться на штурмовую пушку.

Pyromaniac — "change to flamethrower". Включить огнемет.

Spy — "go undercover". Понятно?

Engineer — "build". Строительство.

Идентификация.

Для облегчения процесса распознавания личного состава существует команда "id". При активизации выстреливается невидимая пуля, при попадании в человека прописывающая тебе его имя и команду. Если ты доктор — дополнительно покажет уровень здоровья. Если ты инженер — покажет количество брони.

Со шпионом все сложнее. При его идентификации прописывается имя игрока того же класса, под которого он косит (если такой есть). Бывает, проверяешь парня, а это, оказывается, ты сам. Не теряйся, вали парня без раздумий.

Можно идентифицировать сэнтри и диспенсеры, выясняя имя инженера-строителя.

Общие команды

SaveMe: Призывает медика на помощь пострадавшему. Нажимаешь — и твой персонаж вопит "Медик!", при этом вокруг тебя проскакивает молния. Видят ее только медик и инженер из твоей команды. Ну и, ясное дело, шпион из чужой.

DropKey: Применяется в кооперативном режиме для передачи ключа.





DropAmmo: Раздача боеприпасов страждущим. Делаешь привязку, нажимаешь и ждешь. Примерно через секунду вылезет меню с имеющимся в наличии боеприпасом. Выбирай, нажимай, выбрасывай.

Discard: Выкидывает рюкзаки с тем типом боеприпасов, который ты подобрал, но в силу классовых особенностей использовать не можешь.

New Map Information: Включает в себя flaginfo и maphelp. Первая показыват состояние флага на данный момент, либо того, что автор карты считает важным. Вторая поясняет задачу сражающимся на данном уровне. Опять-таки если создатель прописал.

Reload: Кроме гвоздомета и перфоратора, все вооружения необходимо перезаряжать. Количество зарядов в обойме у различных типов оружия разное, следи за статус баром. Время перезарядки так же различное, от 1 секунды для винтовки до 4 секунд для рокет лаунчера. Пока идет перезарядка, нельзя поменять тип вооружения. Можно перезаряжаться принудительно по привязке "reload", не дожидаясь, пока все закончится, так что выбирай удобный момент. Времени на это уходит тоже по-разному, смотря сколько единиц осталось в обойме.

Связь:Для связи внутри команды делаем привязку "messagemode2". В этом режиме твои переговоры противнику недоступны.

Статус бар: Привязка "sbar_on". Необходим для отслеживания количества боеприпасов. Инженеру докладывает о состоянии здоровья сэнтри.

Инвентарь: Привязка "inv". Показывает расклад по имеющемуся в наличии добру.

Showclasses: Показывает, какими классами играют твои войсковые товарищи.

Поддержка CTF: В принципе, везде можно срубиться и в простой CTF.

"Ты смотри, сколько лет прошло, а актуальности не утратило". Гоблин закрыл журнал, встал с койки и пошел будить ребят. Время не ждало.

Старший опер Goblin
(aka Дмитрий Пучков)

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко
Зам. главного редактора
Игорь Власов aka ViV
(vev@hotmail.com)
Выпускающий редактор
Данила Матвеев
(demien12@hotmail.com)
Информационный редактор
Дмитрий Герцев aka Spellbound
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Рисунки в журнале
Даниил Кузьмичев
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: *navigat@aha.ru*
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО **"Диалог-Наука"**.
Чтение нечитабельной E-mail — АО **"Агама"**, программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании **Zenon N.S.P** (www.aha.ru) и **Internet Service Provider ILM** (www.ilm.net).
При подготовке номера использовались игры, предоставленные компанией **Multimedia Service**.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос-М" т. 974-2131
- Фирма "Ода" 974-2132, www.oda.ru
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-В352
- ООО "Артис", т.15В-9754
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.В
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург
- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849

Алма-Ата
- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф. 311 т. (3272) 63-3884

Владивосток
- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Ижевск
- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Кемерово
- ТОО "Надежда" т. (3В42) 51-37-11
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256

Краснодар
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 40В т. (0172) 36-3305